



**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TARIAN  
TAMBORIN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK REMAJA**

**OLEH :**

**DESTY SRI PUTRI  
1386142016**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

## ABSTRAK

Desty Sri Putri 1386142016, Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. 2018. Pembimbing : (I) Drs. Aswar, M.Ds. (II) Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran tarian tamborin bagi anak remaja usia 12 tahun ke atas yang efektif dan efisien untuk belajar secara mandiri maupun sebagai acuan yang digunakan oleh pelatih tarian untuk mengajar tarian tersebut. Data yang di dapatkan berasal dari studi pustaka, observasi langsung dan juga wawancara kepada pihak terkait seperti pemimpin rumah ibadah, penari serta pelatih tarian. Hasil akhir dari perancangan ini adalah media ajar dalam bentuk audio video.

Penelitian yang dilakukan berupa penelitian survei. Data diperoleh dari studi pustaka, observasi dan dokumentasi serta wawancara terhadap penari tamborin, pelatih serta pemimpin rumah ibadah tempat melakukan penelitian. Perancangan ini ditujukan untuk anak umur 12 tahun keatas. Perancangan dimulai dari pembuatan *storyline*, *storyboard*, pengambilan gambar/video, proses *editing* dan finalisasi berupa *render* video.

Hasil akhir dari perancangan ini terdiri dari tiga media, media utama ialah media pembelajaran dalam bentuk audio video dengan judul Teknik Dasar dan Gerakan Tarian Tamborin, media pendukung berupa buku pengantar tentang tarian tamborin serta media promosi berupa baju kaos dan *tote bag*.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Audio Visual, Tarian, Tamborin, Teknik, Gerakan.

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	:Desty Sri Putri
NIM	:1386142016
Program Studi	:DesainKomunikasi Visual
Judul	:Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas ini merupakan karya asli yang bersumber dari ide saya sendiri dan bukan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan. Selainitu, tidak ada sebagian dari tugas akhir yang telah saya atau orang lain gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti atau dapat dibuktikan sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh Fakultas Seni dan Desain dan Universitas Negeri Makassar atau berdasarkan perundang-undangan yang berlaku.

Makassar, 06 Agustus 2018  
Yang membuat pernyataan,



Desty Sri Putri  
NIM 1386142016

## HALAMAN PENGESAHAN UJIAN TUGAS AKHIR

Laporan Tugas Akhir atas nama : **Desty Sri Putri /NIM 1386142016** dengan judul: "Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja" diterima oleh Panitia Ujian Tugas Akhir Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar dengan SK. Nomor: 1480/UN36.21/PP/2018, tanggal 3 Agustus 2018 untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar pada hari Jumat, 3 Agustus 2018.

Disetujui Oleh:  
Dekan Fakultas Seni dan Desain UNM



**Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.**  
NIP 19630121 198903 2 001

### Panitia Ujian

1. Ketua Panitia  
**Dr.Nurlina Syahrir, M.Hum.**
2. Sekertaris  
**Drs. H. Abdul Azis Said, M.Sn.**
3. Pembimbing 1  
**Dr. Aswar, M.Ds.**
4. Pembimbing 2  
**Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn,  
M.Sn.**
5. Penguji 1  
**Nurabdiansyah, S.Pd, M.Sn.**
6. Penguji 2  
**Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.**

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat, pimpinan dan penyertaannya yang senantiasa ada menyertai sepanjang pengerjaan tugas akhir bahkan sepanjang hidup yang sudah dilalui. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang tersayang Bapak Yosia Tandung Padang dan Mama Ribka Sanda yang selalu memberikan dorongan, nasehat, mendukung dalam doa dan juga dukungan-dukkungan lainnya serta tetap bersabar menunggu kelulusan anaknya. Meski ucapan terimakasih terasa belum cukup untuk membalas semua yang sudah dikorbankan bagi saya namun saya harap pencapaian saya mampu membuat mereka bahagia.
2. Kedua kakak tercinta Dianty Tandung Padang dan Despin yang selalu memberikan dukungan selama pengerjaan skripsi berupa nasehat maupun dukungan materi. Juga untuk kedua adik saya Diva Jeneri dan Delima Noviega yang selalu bertanya kapan wisudah yang secara tidak langsung memberikan dorongan untuk terus berjuang menyelesaikan tugas akhir.
3. Almamater kebanggaan Universitas Negeri Makassar dan kepada seluruh staf pengajar di DKV terlebih untuk kedua pembimbing yang senantiasa bersabar membimbing sampai akhir.
4. Para sahabat saya Aqilah, Fitri, Kina, Tasya dan Riska yang selalu setia mendengar keluhan dan curhatan, yang juga selalu memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

## **MOTTO**

*“Tetapi carilah dahulu kerajaan Allah dan kebenarannya,  
maka semuanya itu akan di tambahkan kepadamu.”*

*Matius 6:33*

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan syukur patut dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena berkat dan pertolongannya sehingga Karya Tugas Akhir ini boleh terselesaikan dengan sebaik-baiknya. Penulis menyadari bahwa Karya Tugas Akhir ini boleh terselesaikan berkat dukungan yang diberikan oleh orang-orang terdekat juga dosen pembimbing yang tidak henti-henti memberikan motivasi dan masukannya sehingga penulis boleh melalui setiap tahapan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Semoga Karya Tugas Akhir ini boleh memberikan manfaat dan menambah wawasan bagi pembacanya. Penulis menyadari bahwa terdapat ketidaksempurnaan di dalam penyusunan Karya Tugas Akhir ini. Oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan isi dari Karya Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Karya Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya untuk kedua orang tua Bapak terkasih Yosia Tandung Padang serta Mama tersayang Ribka Sanda atas kesabarannya menanti penyelesaian pendidikan penulis. Untuk saudara-saudara tersayang Dianty Tandung Padang, Despin, Diva Jenery dan Delima Noviega yang selalu menyemangati selama penulis menempuh pendidikan di luar daerah yang jauh dari rumah. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Husain Syam, M.TP selaku Rektor Universitas Negeri Makassar

2. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain
3. Drs. H. Abdul Azis Said, M.Sn selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual.
4. Drs. Aswar, M.Ds selaku pembimbing I dan Indra Baso Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn selaku pembimbing ke II yang mengarahkan dan memberikan masukan untuk penyelesaian skripsi ini.
5. Irfan Arifin S.Pd, M.Pd selaku dosen yang senantiasa memberikan arahan dan masukan selama penyusunan skripsi.
6. Dosen-dosen dan Staf Fakultas Seni dan Desain.
7. Ibu Pendeta Wilkas Meity selaku pemimpin rumah ibadah GpdI Bukit Ajaib Lemo yang telah bersedia meluangkan waktunya selama proses penelitian. Serta teman-teman pemain tamborin yang juga membantu selama proses penelitian.
8. Teman-teman seperjuangan jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2013.
9. Sahabat-sahabat tersayang Aqilah, Nur Fitriani, Siti Sakinah Nurmina Tenri Padang, Tersila Tasia Fransiska Utler dan Yariska Hardyanti buat semua nasehat, dorongan dan yang selalu bersedia mendengarkan setiap keluhan dan curhatan serta berbagi jalan keluar untuk setiap masalah yang dihadapi.

Akhir kata terima kasih kepada semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih untuk setiap bantuan, dorongan, semangat yang diberikan selama perkuliahan dan akhirnya boleh menyelesaikan pendidikan pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri

Makassar. Semoga setiap kebaikan dan bantuan yang telah diberikan boleh dibalas oleh Tuhan Yang Maha Kuasa. Amin.

Makassar, Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Rumusan Masalah .....	3
D. Batasan Masalah .....	3
E. Tujuan Perancangan .....	4
F. Manfaat Perancangan .....	4
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN</b>	
A. Kajian Desain yang Relevan .....	5
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	5
2. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	7
3. Pengertian Media Audio Visual .....	9
4. Klasifikasi Media Audio Viasul .....	10
B. Kajian Teori .....	12
1. Pengertian Pembuatan .....	12
2. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual .....	13
3. Tarian Tamborin .....	14



C.	Kerangka Pikir .....	26
----	----------------------	----

### **BAB III METODE DAN KONSEP PERANCANGAN**

A.	Metode Pengumpulan Data .....	27
1.	Wawancara .....	27
2.	Studi Pustaka dan Internet .....	27
3.	Observasi .....	27
4.	Dokumentasi .....	28
B.	Jenis dan Sumber Data .....	28
a.	Jenis Data .....	28
1.	Data Primer .....	28
2.	Data Sekunder .....	28
b.	Analisi Data .....	30
C.	Identifikasi Target <i>Audience</i> .....	31
D.	Kompetitor .....	33
E.	Analisis Desain .....	35
1.	Analisis Objek Materi Komunikasi .....	35
2.	Analisis Strategi Komunikasi Visual .....	36
a.	Analisis Tipografi .....	36
b.	Analisis Warna .....	37
c.	Analisis Bentuk dan Gaya .....	40
3.	Analisis Media .....	40
F.	Konsep Desain .....	41
1.	Konsep Materi Komunikasi .....	41
2.	Konsep Komunikasi Visual .....	41
a.	Tipografi .....	41
b.	Warna .....	43
c.	Bentuk dan Gaya .....	44
G.	Strategi Perancangan .....	44
1.	Strategi Kreatif .....	44
2.	Strategi Media .....	44

H. Skema Perancangan .....	46
----------------------------	----

#### **BAB IV PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL**

A. Pembahasan Perancangan .....	47
1. Pra Perancangan .....	47
a. Curahan gagasan/ <i>Brinstorming</i> .....	47
b. Pemetaan gagasan / <i>Mind mapping</i> .....	48
c. Konsep .....	48
d. Materi .....	49
e. <i>Storyline</i> .....	51
f. <i>Storyboard</i> .....	56
g. Media Utama dan Media Pendukung .....	63
2. Perancangan (Digitalisasi desain) .....	65
a. Proses Pengambilan Gambar .....	65
b. Proses <i>Editing</i> Video .....	82
c. Final perancangan .....	83

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	92
B. Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....	94
RIWAYAT HIDUP .....	96
LAMPIRAN .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media audio visual .....	10
Gambar 2.2 Contoh potongan scene dalam media pembelajaran tarian.....	11
Gambar 2.3 Tamborin dengan selaput kulit imitasi .....	14
Gambar 2.4 Tamborin hologram .....	15
Gambar 2.5 Model baju pemain tamborin .....	24
Gambar 2.6 Busana dan riasan pemain tamborin dalam acara perayaan natal.....	24
Gambar 2.7 Beberapa busana dan riasan pemain tamborin .....	25
Gambar 2.8 Sepatu pemain tamborin berbahan kain kanvas .....	25
Gambar 2.9 Permainan tamborin pada salah satu ibadah .....	25
Gambar 3.1 Potongan video pembelajaran tarian tamborin dasar .....	33
Gambar 3.2 Potongan video pembelajaran tarian tamborin gerakan sederhana ...	34
Gambar 3.3 Warna primer .....	38
Gambar 3.4 Warna sekunder campuran .....	38
Gambar 3.5 Warna Sekunder .....	39
Gambar 3.6 Warna netral .....	39
Gambar 3.7 Warna Panas dan Dingin .....	40
Gambar 3.8 Warna yang akan diaplikasikan untuk perancangan karya .....	43
Gambar 4.1 Curahan gagasan/ <i>brainstorming</i> .....	47
Gambar 4.2 Pemetaan gagasan/ <i>mind mapping</i> .....	48
Gambar 4.3 Label CD .....	63
Gambar 4.4 <i>X-banner</i> .....	64
Gambar 4.5 Buku petunjuk .....	65
Gambar 4.6 Pengambilan gambar teknik <i>tap</i> .....	65
Gambar 4.7 Pengambilan gambar teknik <i>zip</i> .....	66
Gambar 4.8 Pengambilan gambar teknik <i>loop</i> .....	66
Gambar 4.9 Pengambilan gambar teknik <i>tap N</i> .....	66
Gambar 4.10 Pengambilan gambar teknik <i>shake</i> .....	67
Gambar 4.11 Pengambilan gambar teknik <i>step waltzing</i> .....	67

Gambar 4.12 Pengambilan gambar posisi kaki .....	67
Gambar 4.13 Pengambilan gambar gerakan <i>acts</i> .....	68
Gambar 4.14 Pengambilan gambar gerakan tangan <i>acts</i> .....	68
Gambar 4.15 Pengambilan gambar gerakan kaki <i>acts</i> .....	68
Gambar 4.16 Pengambilan gambar gerakan <i>ballet</i> .....	69
Gambar 4.17 Pengambilan gambar gerakan tangan <i>ballet</i> .....	69
Gambar 4.18 Pengambilan gambar gerakan kaki <i>ballet</i> .....	69
Gambar 4.19 Pengambilan gambar gerakan <i>hope</i> .....	70
Gambar 4.20 Pengambilan gambar gerakan tangan <i>hope</i> .....	70
Gambar 4.21 Pengambilan gambar gerakan kaki <i>hope</i> .....	70
Gambar 4.22 Pengambilan gambar gerakan pujian 1 .....	71
Gambar 4.23 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 1 .....	71
Gambar 4.24 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 1 .....	71
Gambar 4.25 Pengambilan gambar gerakan pujian 2 .....	72
Gambar 4.26 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 2 .....	72
Gambar 4.27 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 2 .....	72
Gambar 4.28 Pengambilan gambar gerakan pujian 3 .....	73
Gambar 4.29 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 3 .....	73
Gambar 4.30 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 3 .....	73
Gambar 4.31 Pengambilan gambar gerakan pujian 4 .....	74
Gambar 4.32 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 4 .....	74
Gambar 4.33 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 4 .....	74
Gambar 4.34 Pengambilan gambar gerakan pujian 5 .....	75
Gambar 4.35 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 5 .....	75
Gambar 4.36 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 5 .....	75
Gambar 4.37 Pengambilan gambar gerakan cawan .....	76
Gambar 4.38 Pengambilan gambar gerakan tangan cawan .....	76
Gambar 4.39 Pengambilan gambar gerakan kaki cawan .....	76
Gambar 4.40 Pengambilan gambar gerakan kaki dian .....	77
Gambar 4.41 Pengambilan gambar gerakan tangan kaki dian .....	77
Gambar 4.42 Pengambilan gambar gerakan kaki, kaki dian .....	77

Gambar 4.43 Pengambilan gambar gerakan pemnyembahan 1 .....	78
Gambar 4.44 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 1 .....	78
Gambar 4.45 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 1 .....	78
Gambar 4.46 Pengambilan gambar gerakan penyembahan 2 .....	79
Gambar 4.47 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 2 .....	79
Gambar 4.48 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 2 .....	79
Gambar 4.49 Pengambilan gambar gerakan penyembahan 3 .....	80
Gambar 4.50 pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 3 .....	80
Gambar 4.51 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 3 .....	80
Gambar 4.52 Pengambilan gambar gerakan penyembahan 4 .....	81
Gambar 4.53 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 4 .....	81
Gambar 4.54 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 4 .....	81
Gambar 4.55 Pengaturan posisi tulisan .....	82
Gambar 4.56 Penambahan teks ke dalam video .....	82
Gambar 4.57 Penambahan audio .....	83
Gambar 4.58 Pengaturan efek gambar .....	83
Gambar 4.59 Bumper pembukaan video .....	83
Gambar 4.60 Kalimat pembukaan .....	84
Gambar 4.61 Materi pertama gerakan tangan.....	84
Gambar 4.62 <i>Scene</i> memasuki gerakan penyembahan.....	85
Gambar 4.63 Materi gerakan penyembahan.....	85
Gambar 4.64 Kalimat pembuka memasuki materi pengaplikasian gerakan .....	86
Gambar 4.65 Kalimat pembuka menuju materi gerakan pujian.....	86
Gambar 4.66 Materi gerakan pujian pertama.....	87
Gambar 4.67 Kalimat penutup.....	87
Gambar 4.68 Label CD/DVD.....	88
Gambar 4.69 Sampul buku panduan.....	88
Gambar 4.70 Isi buku petunjuk .....	88
Gambar 6.71 Daftar isi dan halaman sampul .....	89
Gambar 6.72 Penyusun dan pengenalan tamborin .....	89
Gambar 4.73 Materi tarian tamborin .....	89

Gambar 4.74 Materi tamborin mengenai bagian-bagian tamborin .....	90
Gambar 4.75 Materi tamborin mengenai cara memegang tamborin.....	90
Gambar 4.76 Materi tamborin mengenai nama-nama gerakan.....	90
Gambar 4.77 Biografi penulis .....	91
Gambar 4.78 X-Banner.....	91



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alternatif huruf .....	36
Tabel 2 Tabel huruf terpilih .....	40
Tabel 3 Teknik dasar gerakan tarian tamborin .....	48
Tabel 4 <i>Storyline</i> .....	50
Tabel 5 <i>Storyboard</i> .....	55

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Tarian tamborin merupakan suatu tarian puji-pujian yang menggunakan tamborin atau rebana sebagai media untuk menari. Tamborin adalah salah satu alat musik yang di mainkan ketika memuji dan menyembah Tuhan yang merupakan salah satu alat musik perkusi berbentuk bulat menyerupai drum yang salah satu sisinya dilapisi selaput yang terbuat dari kulit binatang atau plastik mengkilap yang disebut dengan *hologram*, terdapat pula logam-logam bulat yang dipasang disekelilingnya yang akan berbunyi gemerincing saat dimainkan. Dimainkan dengan cara dipegang menggunakan tangan kanan dan ditepuk menggunakan tangan kiri mengikuti irama dan tempo dari musik pengiring dalam ibadah.

Tarian tersebut tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan gereja khususnya Pantekosta dan aliran karismatik yang digunakan dalam setiap ibadah raya atau perayaan hari besar umat Kristiani serta jenis kegiatan ibadah lainnya seperti KKR (Kebaktian Kebangunan Rohani) dan lain-lain. Tamborin adalah salah satu unsur penting didalam pujian dan penyembahan kepada Tuhan. Hal ini terwujud dalam beberapa ayat di dalam kitab suci orang Kristiani yaitu Alkitab, seperti yang terdapat di dalam kitab Keluaran 15:20 yang berbunyi “Lalu Miriam, nabiah itu, saudara perempuan Harun, mengambil rebana di tangannya, dan tampililah semua perempuan mengikutinya memukul rebana serta menari-nari” (2008 : 92), serta terdapat juga di dalam Mazmur 150:4 yang berbunyi “Pujilah Dia

dengan rebana dan tari-tarian, pujilah Dia dengan permainan kecapi dan seruling” (2008 : 837) . Ayat-ayat tersebut merupakan 2 dari begitu banyak ayat didalam Alkitab yang menyebukan tentang tarian dan tamborin (rebana).

Tarian tamborin digunakan dalam ibadah sebagai tarian pengiring lagu pujian dan penyembahan yang tidak bisa terpisah dari musik pengiring dan biasanya dibawakan oleh perempuan baik anak-anak maupun orang dewasa . Jumlah pemain tidak dibatasi tergantung pada kebutuhan ibadah, luas altar dan aturan tersendiri dimasing-masing gereja.

Tarian tamborin yang merupakan tarian puji-pujian bagi Tuhan hendaknya benar-benar ditampilkan dengan baik dalam setiap ibadah.. Berdasarkan pengamatan dan keterangan dari beberapa pemain tamborin, masih cukup banyak pemain tamborin yang kurang mengenal nama-nama gerakan dasar di dalam tari tamborin. Mengetahui teknik dasar bermain tamborin adalah hal yang penting. Dengan mengetahui nama dari suatu gerakan, meski pelatih hanya berkata tanpa bergerak sekalipun (pelatih mempraktekkan gerakan secara langsung) penari sudah akan mengetahui gerakan mana yang di maksud. Pelatihan penari atau pengkaderan setiap seminggu sekali terkadang tidak cukup efektif. Berdasarkan hasil tanya jawab terhadap pemain, rata-rata dari mereka akan mampu menguasai gerakan setelah lebih dari dua kali pertemuan. Selain melalui pengkaderan pemain, media ajar yang mengenalkan tarian tamborin dan yang dapat membantu pemain tamborin belajar secara mandiri juga masih terbilang kurang. Media belajar berupa audio visual juga masih cukup kurang, meskipun sudah ada beberapa namun masih

terdapat beberapa kekurangan seperti media yang jarang mengajarkan atau mengenalkan dahulu mengenai tarian tersebut dan teknik dasarnya.

Seperti uraian diatas penulis mengharapkan dapat membantu pelatihan tarian tamborin yang efektif sehingga dengan demikian penulis mengangkat judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

1. Kurangnya keseragaman gerakan tarian antara pemain tamborin.
2. Kurangnya pengenalan nama-nama teknik dasar dalam tarian tamborin oleh pemain tamborin itu sendiri.
3. Kurangnya media pembelajaran tarian tamborin yang bisa membantu pelatihan tarian tamborin secara mandiri.

#### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka ditemukan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bagi *audience* sehingga dapat menyampaikan pesan secara jelas kepada *audience*.

#### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka pembatasan masalah difokuskan pada :

1. Perancangan media pembelajaran dengan tambahan beberapa gerakan gabungan menjadi satu koreografi baik untuk lagu pujian (tempo cepat) maupun lagu penyembahan (tempo lambat).
2. Perancangan media pembelajaran dengan fokus mengenai pengenalan teknik dasar bermain tamborin.
3. Perancangan media pembelajaran yang mampu di terima dengan baik oleh pemain tamborin dengan mengutamakan pemain remaja sampai dewasa.

#### **E. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan media pembelajaran tarian tamborin dalam bentuk audio visual ini adalah memudahkan pelatihan teknik dasar maupun tarian tamborin bagi para pemain tamborin.

#### **F. Manfaat Perancangan**

Dengan perancangan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Membantu memudahkan pelatihan pemain tamborin secara mandiri baik bagi pemain pemula untuk teknik-teknik dasar maupun pemain lama untuk variasi gerakan lebih lanjut.
2. Membantu pemain tamborin mengenal teknik-teknik dasar yang penting dalam tarian tamborin.
3. Mengefisienkan dan menambah waktu pelatihan baik secara mandiri atau bersama-sama (latihan langsung/tatap muka)

## **BAB II**

### **LANDASAN PERANCANGAN**

#### **A. Kajian Desain yang Relevan**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan di dalam Bahasa Indonesia, kata medium dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang”. Menurut Sadiman dkk (2009 : 7) “Media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan mengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan atau perhatian dan minat”. Makna umum dari media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media digunakan juga didalam dunia pembelajaran yang lebih dikenal sebagai media pembelajaran. Secara lebih khusus menurut Arsyad (2013 : 3), pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013 : 39) mengelompokkan media ke dalam delapan (8) jenis, yaitu :



1. Media cetak
2. Media pajang
3. *Overhead tranparancies*
4. Rekaman *audio tape*
5. Seri slide dan *film strips*
6. Penyajian *multy-image*
7. Rekaman video dan film hidup
8. Komputer

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran berasal dari kata dasar belajar. Rusman (2013 : 1) menyebutkan belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup (Sadiman dkk, 2009 : 1). Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain.

c. Media Pembelajaran

Menurut Rayandra Asyar (2012 : 8) “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Salah satu ciri media pembelajaran

adalah bahwa media mengandung atau membawa pesan atau informasi kepada penerima (Azhar Arsyad, 2013 : 79).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan yang efektif dan efisien dari pengirim pesan ke penerima pesan.

## **2. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Saat ini sudah cukup banyak media pembelajaran yang dikenal mulai dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi. Di dalam perkembangannyapun, media pembelajaran turut mengikuti perkembangan teknologi. Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013 : 4) mengatakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan pesan materi antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik televisi dan komputer. Wina sanjaya (2010) membagi klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :
  1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
  2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
  3. Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan juga unsur gambar misalnya rekaman video, berbagai ukuran film,

slide suara dan lain sebagainya. Media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua unsure jenis media yang pertama dan kedua.

- b. Berdasarkan kemampuan jangkauan, media dapat dibagi ke dalam :
  1. Media dengan daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Dengan media ini kita dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
  2. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti *film slide*, video, dan sebagainya.
- c. Berdasarkan cara atau teknik pemakaian, media dapat dibagi ke dalam :
  1. Media yang diproyeksi misalnya film, *slide*, film strip, transparansi dan sebagainya. Agar dapat berfungsi, media ini memerlukan dukungan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk proyeksi film, *slide projector* untuk proyeksi slide, *overhead projector* (OHP) untuk proyeksi transparansi.
  2. Media yang tidak diproyeksi seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

### **3. Pengertian Media Audio Visual**

Seperti yang sudah dijelaskan pada poin sebelumnya, media audio visual adalah media yang mengandung unsur suara maupun juga unsur gambar dan merupakan media yang dianggap lebih baik karna mengandung dua unsur

tersebut. Dengan memiliki dua unsur tersebut, media audio visual sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar (Rusman 2012 : 63). Pengajaran melalui media audio visual merupakan produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian (Arsyad, 2013: 91). *Storyboard* dibuat untuk mempermudah dalam pengerjaan audio visual (video).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan media audio visual dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu waktu atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, *sound slide* dan lain-lain.

#### **4. Klasifikasi Media Audio Visual**

##### **a. Karakteristik media audio visual**

Arsyad (2013 : 33) menyatakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Mereka biasanya bersikap linear
2. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
3. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
4. Mereka merupakan gambaran fisik dari gagasan real dan abstrak

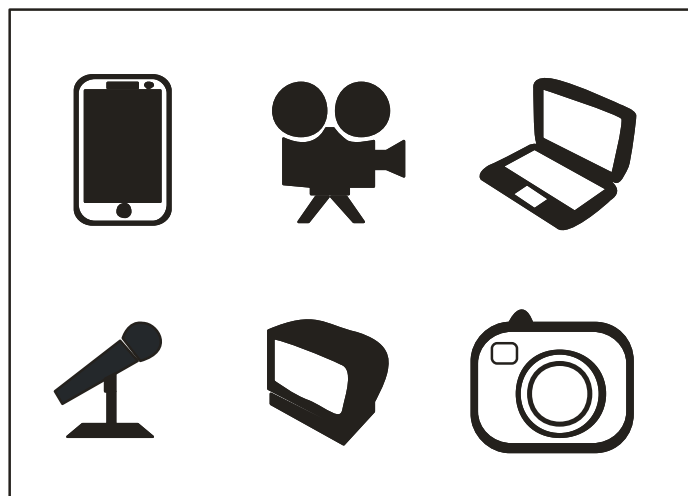
5. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
6. Umumnya mereka berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaksi murid yang rendah.

b. Bentuk-bentuk media audio visual

Menurut Soedjarwono media audio visual dibagi menjadi 8 bentuk yaitu :

1. Media audio visual gerak, contoh : televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan dan sebagainya.
2. Media audio visual diam, contoh : *film strip* bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.
3. Media audio semi bergerak, contoh : telewicara, mose, dan *media board*
4. Media visual gerak, contoh : film bisu.
5. Media visual diam, contoh : mikrofon, gambar dan grafis, peta globe, bagan.
6. Media seni gerak
7. Media audio contoh radio, telepon, *tape*, *disk* dan sebagainya
8. Media cetak contoh : televisi.

(sumber : <http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>),



Gambar 2.1 Media audio visual  
(sumber : Desty Sri Putri, Agustus 2017)

c. Macam-macam media audio visual dan pemanfaatannya

Berdasarkan macam-macamnya media audio visual dibagi dalam :

1. Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar yang berasal dari satu sumber seperti video kaset.
2. Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari *slide* proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Sebagaimana yang dikatakan sebelumnya bahwa media audio visual merupakan salah satu media yang baik digunakan sebagai media ajar karena mengandung dua unsur yaitu unsur suara dan gambar, maka berikut ini merupakan beberapa contoh potongan gambar dalam pemanfaatan audio visual untuk membuat suatu media ajar.



Gambar 2.2. Contoh potongan *scene* dalam media pembelajaran tari  
(sumber : youtube)



Gambar diatas merupakan potongan gambar dari media pembelajaran berbasis audio visual. Video dimulai dengan judul media pembelajaran yang dibuat, dilanjutkan dengan deskripsi mengenai isi dari media pembelajaran. Setelah deskripsi tarian yang merupakan objek pembuatan media pembelajaran, dilanjutkan dengan sub judul berupa metode gerakan dasar dan kemudian menampilkan penari yang menarikan tarian yang dimaksud.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengertian Pembuatan**

Pembuatan berasal dari kata dasar “buat” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti ‘lakukan’ atau ‘kerjakan’. Kata pembuatan sendiri berarti proses, cara, dan atau perbuatan membuat (sumber : <https://kbbi.web.id/buat>, diakses pada 1 September 2017, pukul 05.01 wita). Dari pengertian pembuatan sendiri dapat dikatakan bahwa kegiatan pembuatan tentunya akan menghasilkan sesuatu yang diharapkan dapat bermanfaat di dalam kehidupan.

### **2. Media pembelajaran berbasis audio visual**

Pada saat ini sudah cukup banyak media yang bisa digunakan didalam penyampaian pesan juga dalam hal belajar mengajar. Sebagaimana yang disebutkan Syaful Bahri dan Azwar Zain (2010 : 121) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media baik berupa

media suara (audio) ataupun media gambar (visual) tentu dapat memudahkan penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Sudjana dan Rivai dalam Arzyad (2013 ; 29) mengemukakan ada beberapa manfaat media dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut :

- a. Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar akan semakin menarik minat siswa dan dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih lagi.
- b. Dengan adanya media pembelajaran akan menyampaikan makna pelajaran dengan lebih jelas sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa serta diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Penggunaan media pembelajaran akan membuat metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi bukan hanya melalui penuturan langsung oleh pengajar yang kadang membuat siswa bosan.
- d. Selain mendengarkan uraian yang disampaikan oleh guru, dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan atau mempraktekkan, memerankan dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa poin yang dijelaskan diatas, dapat dikatakan bahwa menggunakan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih efektif. Pemilihan media yang tepat juga menjadi salah satu faktor penting untuk memberikan hasil yang maksimal di dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Dari klasifikasi mengenai media pembelajaran yang di bagi menurut sifat-sifatnya, dibandingkan dengan media auditif (hanya unsur suara) ataupun media visual (hanya unsur gambar), media audio visual dianggap lebih baik dan lebih menarik karna mengandung 2 (dua) unsur tersebut yaitu unsur suara dan juga unsur gambar.

### **3. Tarian Tamborin**

Tarian tamborin merupakan salah satu tarian yang tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan gereja dan digunakan di dalam setiap ibadah-ibadah atau kegiatan-kegiatan rohani umat Kristiani khususnya gereja dengan aliran Pantekosta dan aliran Kharismatik. Tarian ini menggunakan tamborin atau lebih dikenal dengan rebana sebagai alat atau media didalam menari. Ada beberapa jenis tamborin berdasarkan bahan dari selaputnya, ada yang terbuat dari kulit binatang, ada yang dari jenis plastik yang terlihat seperti kulit binatang (imitasi) dan ada yang terbuat dari plastik mengkilap yang di sebut dengan hologram.



Gambar 2.3 Tamborin dengan selaput kulit imitasi  
(sumber : Desty Sri Putri, Agustus 2017)



Gambar 2.4 Tamborin hologram  
(sumber: Desty Sri Putri, Agustus 2017)

#### a. Sejarah Tarian Tamborin

Bagi beberapa aliran gereja seperti aliran Pantekosata dan aliran kharismatik, tarian tamborin merupakan salah satu bagian di dalam pujian dan penyembahan yang selalu ada di dalam ibadah setiap minggunya. Berdasarkan beberapa sumber, tamborin sudah digunakan beberapa ribu tahun sebelum masehi. Beberapa wilayah yang diindikasikan sudah menggunakan tamborin antara lain Mesir, Cina, Mesopotamia, India, Yunani, Israel dan Roma. Nama tamborin sendiri berbeda-beda di setiap daerah. Seperti di India, tamborin disebut *daph*, di Asia Tengah tamborin dikenal dengan istilah *dierre*. Berbeda dengan daerah Peru tamborin dikenal dengan istilah *chil-chil* dan Greenland dengan istilah *aelyau*. Untuk jenis tamborin tradisional dimainkan oleh sekelompok orang yang berasal dari kalangan tentara Turki dan tamborin dikenal dengan istilah *Janissaires*.

(sumber: [kerajinankayu.com/darimanakah-asal-mula-tamborin.html](http://kerajinankayu.com/darimanakah-asal-mula-tamborin.html), diakses pada 16 Agustus 2017)

Di wilayah Timur Tengah tamborin digunakan sebagai penyembahan kepada seorang dewi, misalnya Dewi Astarte. Sementara di wilayah lainnya, tamborin digunakan pada suatu acara yang bersifat riang gembira seperti saat pernikahan maupun merayakan kemenangan atas musuh. Di daerah Babilonia (sekarang Irak) ditemukan peninggalan bangsa Sumeria berupa relief patung wanita memegang tamborin.

Pada abad pertengahan, tamborin digunakan oleh musisi musafir yang berkelana dari satu tempat ke tempat yang lainnya. Pada abad 18 dan 19, tamborin dipergunakan oleh komposer-komposer klasik terkenal yang banyak bermunculan pada saat itu diantaranya Mozart, Hector Berlioz maupun Igor Stravinsky dengan kelompok baletnya yang di sebut *Petrushka*. Dikalangan militer-pun mulai menggunakan tamborin pada parade-parade kemiliteran pada abad 19. Tamborin mulai dipergunakan pertama kali pada pujian-pujian gerejawi oleh *Salvation Army* (Bala Keselamatan) yang merupakan lembaga penginjilan internasional. (sumber:<http://www.majalahpraise.com/tamborin,-alat-musik-yang-menyukakan-hati-tuhan-600.html>, diakses pada 16 Agustus 2017)

Di dalam Alkitab sendiri, sudah banyak ayat yang menyebutkan tamborin atau yang lebih banyak disebut rebana sebagai salah satu alat musik yang digunakan untuk memuji dan menyembah Tuhan. Ayat-ayat tersebut antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Keluaran 15 : 20 berbunyi : “Lalu Miryam, nabiah itu, saudara perempuan Harun, mengambil rebana di tangannya, dan tampilkan

seluruh perempuan mengikutinya memukul rebana serta menari-nari”.

Di dalam ayat ini dikatakan penari tamborin adalah Miryam dan perempuan lainnya yang menari sambil membunyikan rebana.

- b. Mazmur 149 : 3 berbunyi “Biarlah mereka memuji-muji nama-Nya dengan tari-tarian, biarlah mereka bermazmur kepada-Nya dengan rebana dan kecapi !”.

Dalam ayat ini jelas dikatakan bahwa rebana merupakan bagian dari puji-pujian untuk mengiringi tarian.

- c. 2 Samuel 6 : 5 berbunyi “Daud dan seluruh kaum Israel menari-nari di hadapan TUHAN dengan sekuat tenaga, diiringi nyanyian, kecapi, gambus, rebana, kelentung dan ceracap.”

Di dalam ayat ini pula dikatakan bahwa Raja Daud menari sambil memainkan rebana. (sumber : alkitab.sabda.org)

Masih cukup banyak ayat yang menyebutkan tentang rebana dan tarian namun dari beberapa ayat-ayat yang dikutip diatas dapat disimpulkan bahwa rebana atau tamborin digunakan untuk mengiringi tarian dan tarian diiringi permainan tamborin.

- b. Dasar-dasar permainan tamborin

Latihan dasar menarikan tarian tamborin meliputi dua bagian yaitu gerakan kaki dan gerakan tangan. Gerakan kaki dan tangan harus seirama dengan musik pengiring. Bagi pemain tamborin pemula, diperlukan pengkaderan khusus sebelum memulai pelayanan sebagai penari tamborin di

dalam ibadah-ibadah umat Kristiani. Dalam tarian tamborin, terdapat jumlah ketukan untuk masing-masing gerakan, mulai dari 8 ketuk, 16 ketuk, 24 ketuk dan bahkan sampai 48 ketuk. Jumlah ketukan dipengaruhi oleh seberapa panjang gerakan tamborin itu sendiri. Gerakan-gerakan tamborin juga masing-masing memiliki nama sehingga memudahkan di dalam mengingat suatu gerakan.

Gerakan dasar tarian tamborin dibagi menjadi 2 yaitu gerakan tangan dan gerakan kaki. Adapun setiap pergerakan tangan ataupun kaki, memiliki sebutan-sebutan sendiri yang patut untuk dipelajari. Berikut merupakan teknik-teknik yang digunakan dalam tarian tamborin.

### 1. Tangan

Hal pertama yang diperhatikan adalah bahwa tangan penari tamborin harus terlihat lentik selama menari, yaitu dengan jari telunjuk yang menonjol keluar. Tamborin dipegang dengan menggunakan tangan kanan. Pada bagian badan tamborin terdapat lubang, baik dengan hanya satu ataupun dua (jika terdapat dua lubang maka pemain bisa memilih salah satunya) untuk meletakkan jari tengah, jari jempol untuk memegang bagian atas selaput tamborin dan jari-jari lainnya memegang badan tamborin. Hal ini dimaksudkan agar pegangan kepada tamborin lebih kuat sehingga tidak mudah terlepas dari genggamannya saat melakukan tarian. Kemudian masuk kepada nama-nama tepukan tangan yang digunakan dalam tarian tamborin sebagai berikut :

- a. *Tap* : tepukan biasa, tamborin di tepuk dengan tangan yang lain seperti pada saat bertepuk tangan.
- b. *Zip* : menepuk tamborin dengan menggunakan jempol tangan kiri, baik itu tangan dikepal ataupun tidak
- c. *Loop* : seperti *tap* namun bedanya hanya sebatas buku-buku jari yang menepuk tamborin, tidak sampai ke telapak tangan. Tamborin digerakkan berputar seperti spiral dan yang bergerak hanya tangan yang memegang tamborin sementara tangan kiri diam saja namun tetap terbuka
- d. *Shake* : tamborin digoyangkan terus sehingga tetap berbunyi gemerincing sampai hitungan tertentu.
- e. *Tap N* :
  - 1. Posisikan tangan kiri menghadap ke atas, lalu tepukkan tamborin ke tangan namun hanya sebatas buku-buku jari
  - 2. Tepukkan kembali memutar dengan cepat dengan posisi tamborin menghadap ke atas dan tangan kiri menepuk dari atas (tetap hanya sebatas buku-buku jari)
  - 3. Tepukkan lagi memutar hingga beberapa kali. Lakukan sampai bunyi tamborin terdengar nyaring.

## 2. Kaki

Dalam menari tamborin, terdapat 3 (tiga) posisi kaki yang paling sering digunakan yaitu sebagai berikut :



- a. Posisi 1 : Tumit kanan diletakkan merapat pada sisi bagian dalam kaki kiri, posisi ini digunakan saat start awal memulai suatu tarian. Biasanya sebelum lagu dimulai.
- b. Posisi 2 : kedua tumit kaki dirapatkan hingga membentuk sudut 30 derajat seperti posisi kaki pasukan paskibra, posisi ini digunakan saat gerakan sudah selesai dan ada jeda sebelum masuk ke gerakan berikutnya
- c. Posisi 3 : sama seperti posisi 2 jarak pada kaki dibuka selebar bahu.

Setelah posisi kaki, berikut ini beberapa penyebutan untuk gerakan kaki didalam tarian tamborin.

- a. *Point* : seperti pada balet, ada beberapa gerakan yang menggunakan *point*, yaitu dengan hanya ujung jari salah satu kaki yang menyentuh lantai, hal ini dimaksudkan untuk memberi kesan anggun.
- b. *Pliye* : kaki diletakkan pada posisi 3 tetapi berat badan tertumpu pada kaki yang satu berpindah ke kaki yang lainnya. Jika berat badan tertumpu pada kaki kiri, maka badanpun juga ikut ke kiri dan demikian sebaliknya. Pada saat tumpuan berat badan berpindah ke kaki yang lain, posisi badan turun terlebih dahulu, jadi seperti gerakan menggenjot.

- c. *Step waltzing* : gerakan ini merupakan gerakan kaki yang paling umum di dalam tamborin, ke dua kaki berpindah bergantian ke kanan dan ke kiri dengan cara di genjot dengan hitungan kanan dua ketuk dan kiri dua ketuk.

(sumber : [http://www.sabda.org/gema/cara\\_menari\\_tambourine](http://www.sabda.org/gema/cara_menari_tambourine) , diakses pada 8 Agustus 2017)

Selain gerakan tangan dan kaki, hal yang perlu diperhatikan pula ada posisi tangan saat berdiri pada posisi 1, 2, ataupun 3. Terdapat beberapa posisi tangan saat menunggu memulai suatu gerakan. Posisi tangan tidaklah mutlak diterapkan oleh setiap penari tamborin melainkan dapat ditentukan sendiri oleh masing-masing kelompok penari tamborin di setiap gereja tetapi hanya menggunakan satu posisi saja agar terlihat kompak satu dengan yang lain. Berikut ini beberapa posisi tangan yang sering digunakan.

1. Posisi pertama, pada saat berdiri tangan kanan memegang tamborin sedangkan tangan kiri di letakkan di belakang punggung.
2. Posisi kedua, tangan kiri dibiarkan di samping badan dan tangan kanan yang memegang rebana disandarkan di samping pinggang.
3. Posisi ketiga, tangan kanan dan kiri sama-sama memegang tamborin di depan perut dengan posisi selaput tamborin menghadap ke atas.
4. Posisi keempat, tangan kanan dan tangan kiri memegang tamborin di dua sisi tamborin yang berlawanan di letakkan di depan perut dengan bagian dalam badan tamborin menghadap ke depan.

5. Posisi kelima, tangan kanan dan kiri sama-sama berada di bagian samping tubuh. Posisi ini biasanya dilakukan saat tarian akan segera dimulai dan dilakukan setelah posisi awal seperti pada poin pertama sampai keempat.

c. Kostum dan perlengkapan pemain tamborin

Bagi penari, kostum merupakan salah satu properti penting untuk menunjang penampilan. Pemilihan desain, bahan, warna serta motif merupakan satu hal yang penting yang harus diperhatikan. Pemilihan model atau desain baju harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

Pemain tamborin sendiri memiliki kostum dengan cukup banyak konsep, sesuai dengan kebutuhan acara, baik itu untuk ibadah raya setiap minggunya, ibadah KKR (Kebaktian Kebangunan Rohani), maupun untuk peringatan hari-hari besar umat Kristiani yang lainnya seperti natal dan paskah.

Kostum dasar pemain tamborin pada umumnya adalah baju putih lengan panjang berbahan kain lembut misalnya kain satin yang dipadukan dengan rok panjang sebatas mata kaki. Saat ini sudah cukup banyak pemain tamborin yang memodifikasi kostum tamborin, hal ini tidak menjadi masalah selama desain kostum tersebut masih sopan dan tidak memamerkan aurat.

Busana tamborin saat ini sudah cukup beragam, atasan berupa baju lengan panjang berbahan satin bisa diganti dengan manset putih atau hitam yang ditutupi dengan rompi, ada pula kostum berupa gaun dengan lengan panjang atau lengan tiga per empat dan panjang sebatas mata kaki. Untuk bawahan

masih menggunakan model rok panjang ataupun rok tutu selutut yang dipadukan dengan *stocking* tebal.

Busana yang dikenakan oleh penari dipilih sesuai dengan kesepakatan pemain tamborin yang akan bertugas. Setiap penari menggunakan kostum dengan warna dan model yang sama agar terlihat lebih kompak, meskipun tak jarang ada juga yang menggunakan model dan warna yang berbeda dalam sekali pelayanan. Namun selama model, motif dan warna baju hampir sama atau memiliki warna yang cocok satu sama lain, hal ini tak menjadi masalah.

Untuk bagian kaki dan alas kaki pemain tamborin menggunakan *stocking*, kaos kaki atau sepatu balet khusus berbahan kain kanvas. Penggunaan kaos kaki atau sepatu bertujuan untuk melindungi kaki penari dari gesekan lantai mengingat pemain tamborin bergerak cukup banyak baik gerakan cepat ataupun gerakan lambat dengan berbagai teknik dan yang lebih penting agar penampilan terlihat lebih rapih. Untuk warna alas kaki dapat disesuaikan dengan warna kostum.

Setiap penari saat menari diwajibkan mengikat rambut, hal ini dilakukan agar tidak mengganggu gerakan saat membawakan tarian. Tujuan lainnya ialah agar penari tetap merasa nyaman dan tidak merasa gerah karena penari terus bergerak untuk beberapa lagu selama ibadah sehingga akan mengeluarkan keringat. Pemakaian aksesoris kepala disesuaikan dengan kebutuhan acara, seperti misalnya aksesoris kepala saat mengiringi tarian di ibadah pemberkatan nikah, biasanya akan berupa hiasan makhota bunga, namun aksesorin berupa kalung tidak dianjurkan untuk dipakai karena dapat mengganggu saat menari

terutama saat gerakan berputar. Untuk tata rias, pemain tamborin biasanya melakukannya masing-masing dan menggunakan *make up* yang sederhana. Riasan sendiri juga bisa disesuaikan dengan kebutuhan pelayanan untuk acara lainnya.



Gambar 2.5 Model baju pemain tamborin  
(sumber : Desty Sri Putri, September 2017)



Gambar 2.6 busana dan riasan pemain tamborin dalam acara perayaan natal  
(sumber : Desty Sri Putri, September 2017)



Gambar 2.7 Beberapa busana dan riasan pemain tamborin  
(sumber : Desty Sri Putri, September 2017)

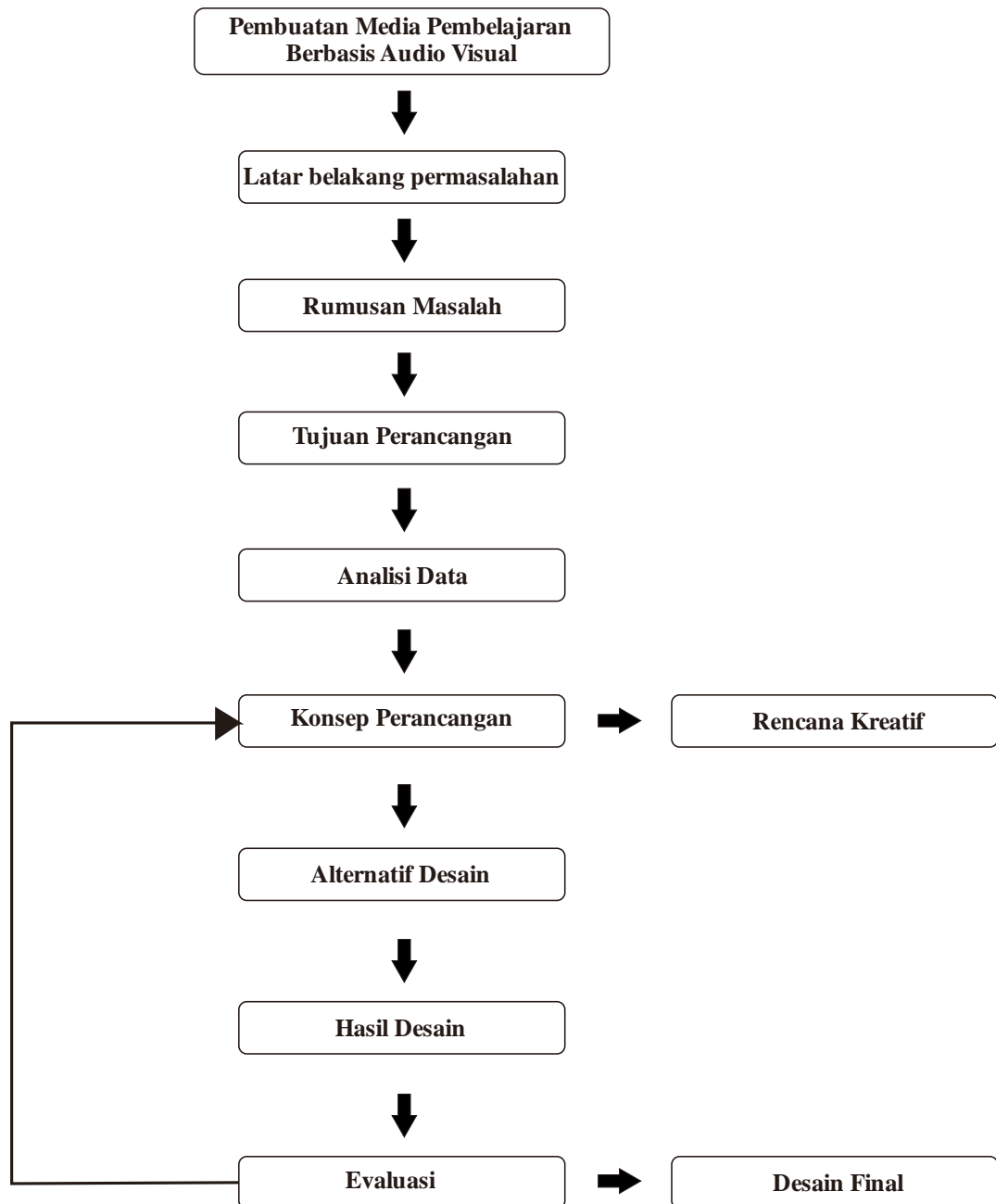


Gambar 2.8. Sepatu pemain tamborin berbahan kain kanvas  
(sumber : Desty Sri Putri, September 2017)



Gambar 2.9. Permainan tamborin pada salah satu ibadah  
(sumber : Desty Sri Putri, September 2017)

### C. Kerangka Pikir



### **BAB III**

## **METODE DAN KONSEP PERANCANGAN**

### **A. Metode Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yang diperlukan, antara lain sebagai berikut :

#### **1. Wawancara**

Data yang dikumpulkan melalui wawancara ini berasal dari pemimpin rumah ibadah, pelatih tamborin serta pemain tamborin yang berasal dari tempat penelitian di GPdI Bukit Ajaib Lemo, Tana Toraja. Dilakukan dengan cara menyampaikan beberapa pertanyaan seputar tarian tamborin serta kegunaannya di dalam setiap ibadah serta merekam setiap wawancara yang dilakukan. Selain itu data lain dikumpulkan melalui pembagian angket kepada pemain tamborin. Data melalui kuesioner ini digunakan sebagai pelengkap dari data yang diperoleh dari hasil wawancara.

#### **2. Studi pustaka dan internet**

Data yang dikumpulkan berasal dari buku, jurnal serta literatur lainnya yang berkaitan dengan media pembelajaran. Data lainnya diperoleh dari internet yang diakses menggunakan *laptop* dan *smartphone* yang berkaitan dengan tarian tamborin melalui jurnal dan halaman *website*.



### **3. Observasi lapangan**

Observasi lapangan dilakukan dengan langsung mengamati kegiatan atau hal-hal yang berkaitan dengan objek penelitian. Objek pengamatan adalah pemain tamborin dan permainan tamborin itu sendiri.

### **4. Dokumentasi**

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara pengambilan foto dan video saat kunjungan ke rumah ibadah GPdI Bukit Ajaib Lemo. Pengambilan foto atau video dilakukan saat sesi latihan rutin setiap minggu sore dalam gedung gereja.

## **B. Jenis dan Analisi Data**

### **a. Jenis Data**

#### **1. Data Primer**

Data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan beberapa pihak seperti pemimpin rumah ibadah serta pelatih dan pemain tamborin. Selain itu data lain berupa dokumentasi diperoleh melalui observasi ke rumah ibadah saat latihan rutin pemain tamborin.

Berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan, maka terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut :

- a. Pemain tamborin disebutkan kurang kreatifitas karena sebagian besar merupakan pemain baru.

- b. Kurangnya penguasaan gerakan disebabkan oleh jarangya pemain tamborin mengikuti latihan rutin setiap minggunya.

Kesimpulan ini diambil berdasarkan wawancara terhadap pemimpin rumah ibadah serta koordinator pemain tamborin. Narasumber pertama ialah Ibu Wilkas Meity selaku pemimpin rumah ibadah di GPdI Bukit Ajaib Lemo, Tana Toraja (wawancara: Februari 2018). Adapun inti wawancara yang dilakukan adalah seputar tarian yang menjadi bagian dalam ibadah, syarat menjadi pelayan altar yang salah satunya adalah penari tamborin serta seberapa maksimal permainan pemain tamborin dalam setiap ibadah. Menurut beliau pemain tamborin yang ada belum maksimal di dalam membawakan tarian serta kurang kreatifitas terutama bagi pemain-pemain baru, hal ini disebabkan pemain-pemain lama atau yang sudah berpengalaman sebagian besar melanjutkan pendidikan atau bekerja di luar kota. Hal ini menyebabkan gerakan tarian menjadi terbatas. Secara terpisah koordinator tamborin setempat yaitu saudari Akesya (wawancara : Februari 2018) mengatakan jarangya pemain mengikuti latihan menjadi salah satu alasan mengapa pemain tamborin kurang menghafal setiap gerakan yang diajarkan. Iapun menambahkan bahwa butuh lebih dari satu kali pertemuan latihan bagi beberapa pemain untuk bisa menghafal satu gerakan.

Selain data dari hasil wawancara, data lainnya diperoleh dari kuesioner yang dibagikan kepada target audience yang dituju. Dengan

jumlah 5 pertanyaan, jawaban yang mendominasi adalah pemain butuh lebih dari satu kali pertemuan latihan untuk dapat menghafal satu gerakan dan juga rata-rata dari mereka jarang mengikuti latihan setiap minggunya. Selain itu rata-rata dari mereka hanya mengetahui 3-4 teknik dasar dalam tarian tamborin.

## **2. Data sekunder**

Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka dan internet, berupa buku, jurnal dan akses internet . Untuk tarian tamborin sendiri, data yang didapatkan lebih banyak berasal dari jurnal *online*.

### **b. Analisis Data**

Tahap berikutnya setelah pengumpulan data adalah proses analisis data. Analisis data diperlukan untuk menjelaskan mengenai masalah yang diteliti dan juga searah dengan identifikasi dan rumusan masalah dalam perancangan. Dalam tahap ini penulis menggunakan analisis 5W+1H.

#### **1. *What* (apa)**

Yang menjadi objek perancangan ialah tarian tamborin yang meliputi teknik dasar bermain sampai pada gerakan-gerakannya.

#### **2. *Who* (siapa)**

Yang menjadi target perancangan media pembelajaran dalam bentuk video ini ialah remaja umur 12 tahun keatas sebagai target primer dan pelatih serta orang tua penari sebagai target sekunder.

### 3. *When* (kapan)

Perancangan media pembelajaran dalam bentuk video ini akan diselesaikan sampai bulan Juli 2018 dengan pengumpulan data sejak Agustus 2017.

### 4. *Where* (dimana)

Hasil dari perancangan akan di berikan kepada pemain tamborin di gereja-gereja Pantekosta dan karismatik pada umumnya dan di Gereja Pantekosta di Indoenesia Jemaat Bukit Ajaib Lemo di Tana Toraja pada khususnya.

### 5. *Why* (mengapa)

Perancangan video pembelajaran tarian tamborin ini dibuat karena masih kurangnya media ajar tarian tamborin yang mengajarkan mengenai teknik paling dasar dalam bermain tamborin. Media yang kurang juga menyebabkan pemain tamborin tidak cukup banyak mengetahui teknik dasar tarian yang merupakan salah satu hal penting.

### 6. *How* (bagaimana)

Perancangan media pembelajaran ini akan dibuat dalam bentuk audio video yang dibuat sebaik dan semenarik mungkin agar pesan dalam media bisa dapat tersampaikan kepada *audience*.

## C. Identifikasi Target Audience

Target audience untuk perancangan karya dapat digolongkan ke dalam jenis kelamin, umur, kelas sosial dan minat khusus dengan klasifikasi sebagai berikut :

### **a. Geografis**

1. Wilayah : seluruh wilayah Indonesia pada umumnya  
dan wilayah Tana Toraja pada khususnya
2. Ukuran wilayah : Pedesaan sampai perkotaan
3. Kepadatan : sedikit hingga padat penduduk

### **b. Demografis**

1. Usia
  - Primer : anak perempuan usia 12 – 17 tahun
  - Sekunder : orang tua usia 30 tahun ke atas
2. Warga negara : Indonesia
3. Umat Kristiani khususnya denominasi gereja pantekosta dan karismatik

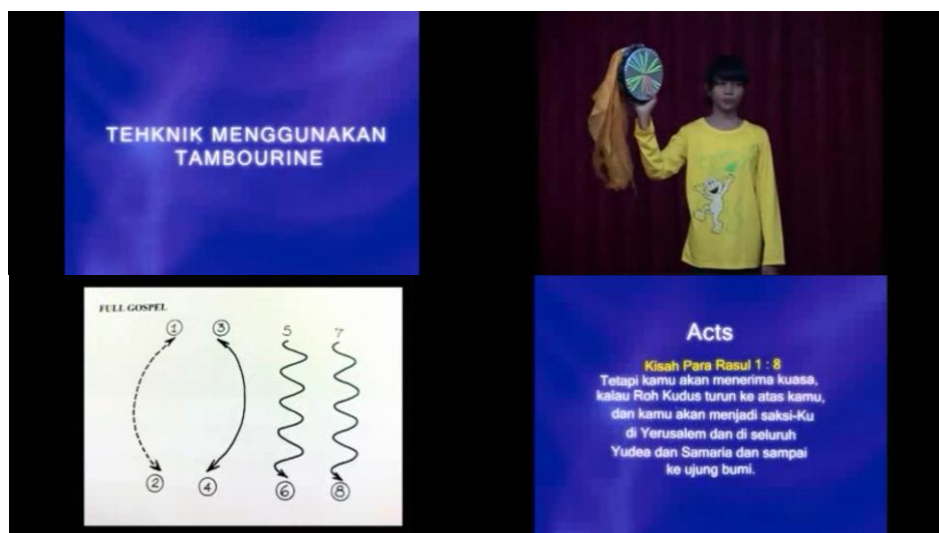
### **c. Psikografis**

1. Primer : anak yang tertarik bermain tamborin terlebih yang ingin mengambil bagian pelayanan sebagai pemain tamborin.
2. Sekunder : orang tua dengan kelas sosial menengah keatas dengan jangkauan daerah perkotaan maupun desa berkembang yang memiliki daya beli produk pendukung materi audio visual berupa *laptop, smartphone, televisi dan dvd player*.

## D. Kompetitor

Kompetitor dari media pembelajaran yang akan dibuat ini lebih banyak merupakan video yang bisa diakses secara *online* melalui laman *Youtube*. Cukup banyak video yang dapat ditemukan di *Youtube* dengan isi yang cukup beragam, mulai dari teknik dasar sampai pada berbagai-bagai gerakan tarian. Setelah dikelompokkan terdapat dua macam video kompetitor, pertama ialah video yang mengajarkan teknik dasar dan kedua ialah video yang mengajarkan gerakan sederhana sampai gerakan yang cukup sulit. Berikut merupakan keunggulan dan kelemahannya masing-masing.

### a. Video pembelajaran teknik dasar



Gambar 3.1 Potongan video pembelajaran tarian tamborin dasar  
(Sumber : *Youtube*)

Video ini terbagi menjadi beberapa bagian dengan durasi 3 sampai 4 menit per-videonya. Video ini dapat diakses melalui *Youtube*.

#### 1) Keunggulan video

Video ini mengajarkan mulai dari teknik dasar sampai pada beberapa gerakan sederhana dengan nama masing-masing gerakan dan ayat Alkitab yang mendukung. Selain itu terdapat pula gambar pola gerakan yang disajikan sebelum masuk ke dalam video gerakan-gerakan tamborin.

## 2) Kelemahan

Kelemahan video ini terletak pada resolusi video yang rendah sehingga kurang jelas terlihat dan juga ada beberapa teknik yang tidak di ambil secara baik sehingga pesan yang terkandung didalamnya tidak begitu tersampaikan. Selain itu narasi yang diucapkanpun tidak diedit sebaik mungkin, sehingga kalimat-kalimat yang salah pun masih masuk ke dalam hasil akhir video tersebut.

### b. Video gerakan sederhana



Gambar 3.2 Potongan video pembelajaran tarian tamborin gerakan sederhana (Sumber : Youtube)

Video ini berisikan beberapa gerakan sederhana mulai dari 16 ketuk.

## 1) Keunggulan video

Gerakan-gerakan dalam video ini cukup mudah dimengerti dan ditangkap oleh audience dengan kualitas video juga sudah cukup bagus.

## 2) Kelemahan video

Meski video ini mampu menyampaikan pesan kepada penonton namun hanya dapat dinikmati oleh penari-penari yang sudah cukup lama belajar tarian tamborin itu sendiri. Narasinya juga diucapkan secara spontan dan tanpa editing yang baik.

## **E. Analisi Desain**

### **1. Analisi Objek Materi Komunikasi**

Perancangan media pembelajaran berdasar pada studi pustaka dan data dari internet. Berdasarkan pada pengamatan langsung pada pemain tamborin terdapat beberapa pemain yang bermain dalam satu waktu namun dengan gerakan yang tidak terlalu sinkron. Selanjutnya untuk mendapatkan data yang lebih banyak lagi maka dilakukan beberapa tanya jawab dengan beberapa pemain seputar permainan tamborin. Dari hasil tanya jawab diketahui bahwa pemain tamborin mendapatkan pelatihan tamborin secara langsung setiap seminggu sekali tanpa menggunakan media pendukung lainnya. Bagi beberapa pemain menghafal setiap gerakan bisa dilakukan dalam waktu yang singkat namun setelah lewat beberapa hari kemudian, terkadang beberapa pemain kurang mengingat gerakan yang sudah diajarkan sebelumnya dan cukup banyak yang bahkan tidak mengetahui nama-nama teknik dasar permainan tamborin.

Perancangan media pembelajaran kali ini dirancang untuk mempermudah pelatihan tarian baik secara mandiri maupun sebagai acuan pengajar bagi pemain pemula. Mulai dari durasi dan desain dari media ajar



akan disesuaikan dengan target *audience* sehingga diharapkan hasil akhir perancangan berupa media pembelajaran audio visual dapat tersampaikan dengan baik kepada *audience*.

## 2. Analisis Komunikasi Visual

### a. Analisis Tipografi

Pemilihan jenis huruf yang akan diaplikasikan pada perancangan media ajar disesuaikan dengan objek perancangan yaitu tarian. Jenis huruf yang dipilih adalah huruf yang terlihat indah namun tetap sederhana dan tentunya dapat dengan mudah di baca. Berikut beberapa alternatif tipografi yang digunakan, antara lain :

**Tabel 1**  
**Alternatif huruf**

No	Jenis huruf	Bentuk huruf
1.	Blackjack	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ YZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 -+=;:'''./? !#<>*&@\$( )
2.	Vijaya	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890 -+=;:'''./? !#<>*&@\$( )
3.	Comic Sans MS	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

		1234567890 -+=:;'" ,./?!#<>*&@\$( )
4.	MV Boli	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> 1234567890 -+=:;'" ,./?!#<>*&@\$( )
5.	Chaparral Pro Light	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> 1234567890 -+=:;'" ,./?!#<>*&@\$( )
6.	Segoe Print	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> 1234567890 -+=:;'" ,./?!#<>*&@\$( )
7.	Haettenschweiler	<b>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</b> <b>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</b> <b>1234567890 -+=:;'" ,./?!#&lt;&gt;*&amp;@\$( )</b>
8.	Giddyup Std	<i>À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö × Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã</i> <i>ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö × ø ù ú û ü ý þ ÿ</i> 1234567890 -+=:;'" ,./?!#<>*&@\$( )
9.	Monotype Corsiva	<i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> 1234567890 -+=:;'" ,./?!#<>*&@\$( )

## b. Analisis Warna

Warna secara umum merupakan spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih), sementara pengertian warna di dalam seni rupa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda.

## 1. Warna Primer

Warna Pertama (warna primer) adalah warna yang keberadaannya sudah demikian, artinya bukan tercipta dari percampuran warna lain yaitu merah, kuning dan biru.



Gambar 3.3 Warna primer  
(Sumber : Said, 2006)

## 2. Warna sekunder

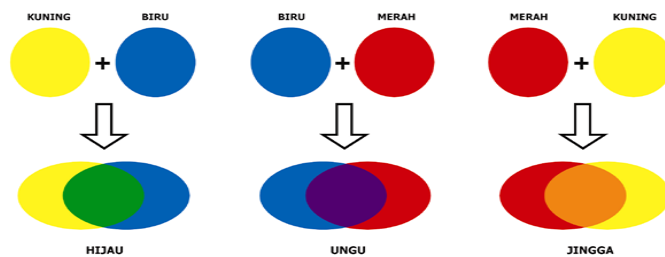
Warna sekunder adalah warna kedua yang artinya adalah warna yang berasal dari percampuran dua warna primer. Berikut adalah gambar hasil percampuran warna primer menjadi sekunder.



Gambar 3.4 Warna sekunder yang merupakan percampuran dari dua warna primer  
(Sumber : Desty Sri Putri, Oktober 2017)

### 3. Warna tersier

Warna tersier disebut dengan istilah warna ketiga, yang artinya warna yang terbentuk dari hasil pencampuran warna pokok dengan warna sekunder.



Gambar 3.5 Warna Sekunder  
(Sumber: Said,2006)

### 4. Warna netral

Warna netral adalah warna yang berasal dari campuran ketiga warna pokok yaitu merah, kuning dan biru yang dicampur sekaligus.

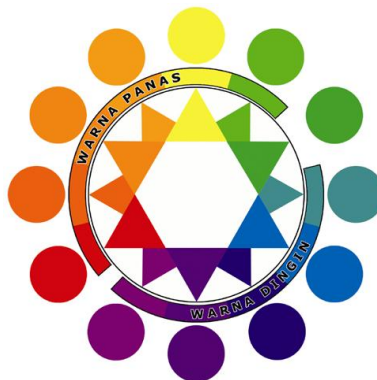


Gambar 3.6 Warna netral

### 5. Warna panas dan dingin

Warna disebut panas atau dingin berdasarkan simbol atau arti psikologis dari warna itu sendiri. Misalnya warna merah disimbolkan dengan warna api yang secara psikologis penampakan warna ini terkesan panas atau member kesan visual yang hangat.

Warna-warna panas ini dalam lingkaran warna terbentang dari warna ungu kemerahan sampai warna kuning. Sementara itu warna dingin merupakan kebalikan dari warna panas. Disebut dingin karena warna-warna dalam kelompok ini merupakan simbol dari hijau pohon dan dedaunan, biru langit dan laut. Secara psikologis warna-warna ini terkesan dingin, sejuk, damai, dan alami. Dalam lingkaran warna letaknya membentang dari warna ungu sampai hijau kekuningan.



Gambar 3.7 Warna Panas dan Dingin  
(Sumber: Said,2006)

### c. Analisis Bentuk dan Gaya

Media audio visual berupa video memiliki gaya perancangan yang bermacam-macam. Bisa berupa video animasi maupun video realis yang menggunakan manusia sebagai objek di dalam videonya. Gaya perancangan kali ini akan disesuaikan dengan target *audience* dan yang terlebih penting dapat memenuhi tujuan dari perancangan media pembelajaran itu sendiri.

### 3. Analisis Media

Media yang digunakan adalah media audio visual. Media ini dipilih karena tarian tamborin sendiri memang tarian yang tidak terpisah dari musik pengiring dan di dalam mengajarkan tarian ini menghitung ketukan dan menyebutkan teknik gerakan akan mempermudah *audience* untuk mengerti dan mengetahui setiap gerakan yang diajarkan.

## F. Konsep Desain

### 1. Konsep Objek Materi Komunikasi

Untuk strategi komunikasi, perancangan diawali dengan membuat suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan pembelajaran tarian tamborin secara mandiri. Bukan hanya sebagai media belajar mandiri namun diharapkan media pembelajaran yang akan dirancang dapat menjadi salah satu acuan didalam memperkenalkan dan mengajarkan dasar-dasar tarian tamborin bagi pemula.


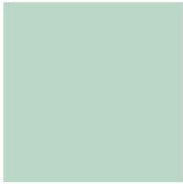


Media audio visual sesuai dengan namanya merupakan salah satu media yang memiliki unsur audio atau suara dan juga unsur visual atau gambar. Dengan memiliki dua unsur tersebut, media audio visual/video disebut sebagai media yang paling cocok digunakan sebagai media pembelajaran. Video yang akan dibuat nantinya akan menampilkan teknik-teknik dasar bermain tamborin juga gerakan-gerakan variasi yang dapat digunakan selama melakukan tarian tamborin. Akan ditambahkan pula *motion graphic* di dalam



5.	<i>Monotype Corsiva</i> <i>ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ</i> <i>abcdefghijklmnopqrstuvwxyz</i> <i>1234567890 -+=;,'"/?!\#&lt;&gt;*&amp;@\$( )</i>	Akan diaplikasikan pada media pendukung buku pengantar
----	---	--

### b. Konsep Warna

Pemilihan warna untuk perancangan kali ini didasarkan pada target primer yaitu anak-anak. Anak-anak umur 12 tahun cenderung masih menyukai warna-warna yang cerah. Didasarkan pula pada konsep desain yang mengusung konsep dinamis yang artinya bergerak aktif dan semangat, maka dipilih warna merah sebagai warna utama karena memiliki karakter membangkitkan energi, aktif, optimis, antusias dan bersemangat. Untuk warna lain dipilih warna-warna yang lembut dan terkesan sejuk sebagai pelengkap warna utama agar tidak terkesan monoton. Warna-warna tersebut akan diaplikasikan pada media utama dan juga media pendukung.

R : 255 G : 0 B : 0			R : 189 G : 223 B : 215
R : 204 G : 255 B : 102			R : 231 G : 255 B : 129

Gambar 3.8 Warna yang akan diaplikasikan untuk perancangan karya.  
(Sumber : Desty Sri Putri, Januari 2018)



### c. Konsep Bentuk dan Gaya

Perancang merencanakan media pembelajaran dalam bentuk video dengan penggunaan beberapa *motion graphic* untuk membuatnya semakin menarik namun tidak berlebihan dalam pengaplikasiannya.

## G. Strategi Perancangan

### a. Strategi Kreatif

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat media pembelajaran yang dapat memudahkan pelatihan dasar maupun lanjutan dari tarian tamborin. Didasarkan pula pada target audience yaitu anak remaja perempuan umur 12 tahun ke atas, maka diangkat sebuah tema yaitu dinamis. Dinamis yang artinya penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak sangat sesuai dengan umur target audience, dimana umur tersebut merupakan masa-masa dimana anak-anak begitu aktif dan memiliki keinginan yang tinggi. Konsep ini juga cocok dengan objek perancangan yaitu tarian.

### b. Strategi Media

#### 1. Media utama

Media utama adalah video yang berisikan pengenalan tentang tarian tamborin, teknik bermain dan juga gerakan tarian tamborin itu sendiri. Video ini sendiri akan dibagi kedalam beberapa bagian. Bagian pertama berupa pengenalan tarian tamborin serta pengenalan dasar-dasar tarian

tamborin. Bagian selanjutnya berisi gerakan variasi atau koreografi sederhana mulai dari 16 ketuk serta pengaplikasian gerakan di dalam lagu-lagu baik lagu pujian maupun penyembahan.

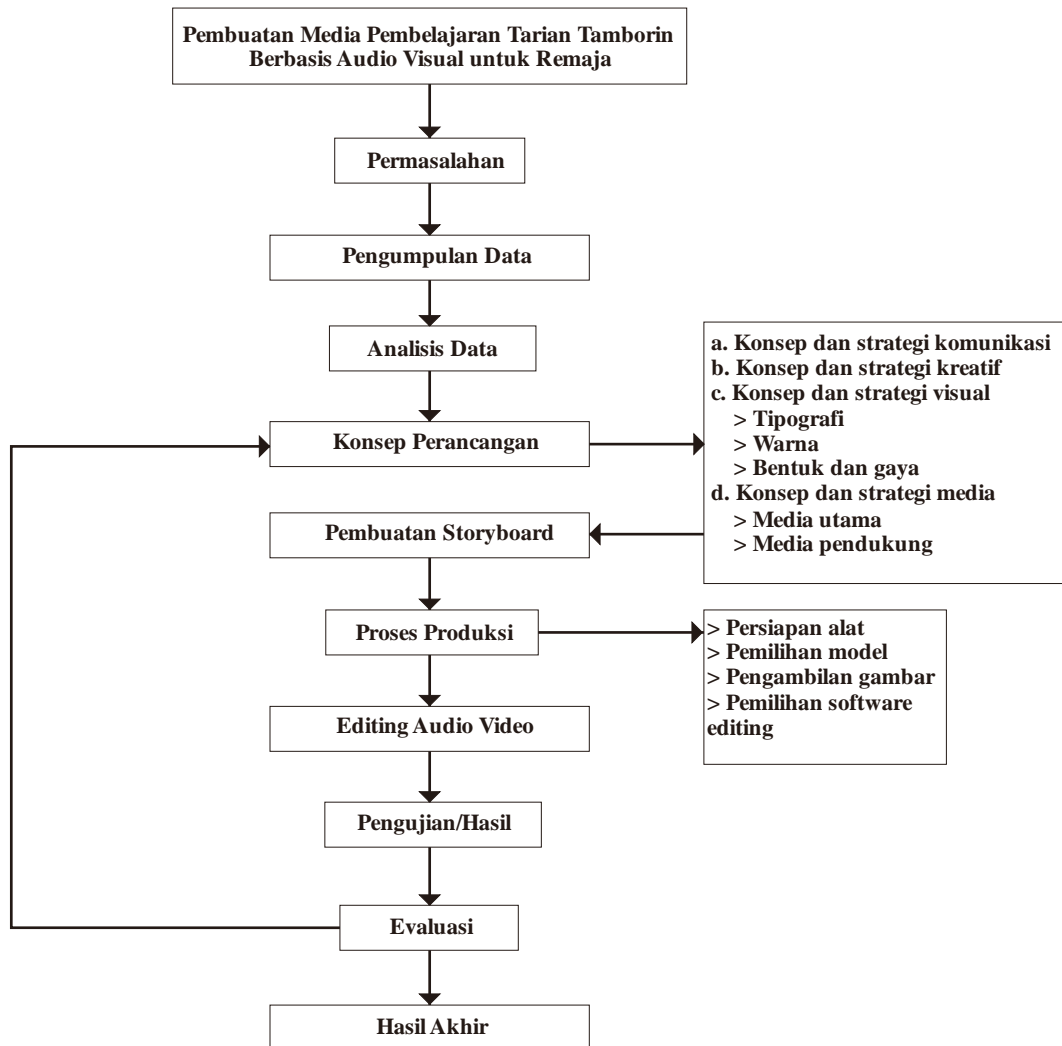
## **2. Media Pendukung**

Media pendukung berupa buku petunjuk yang berisikan unsur visual yang berkaitan dengan tamborin, tarian tamborin dan perlengkapan pemain tamborin serta materi-materi yang berisikan informasi mengenai tarian tamborin.

## **3. Media Promosi**

Media promosi atau *visual merchandise* adalah baju kaos dengan gambar yang menampilkan visual dari objek perancangan yaitu tamborin serta akan ditambahkan unsur visual pendukung lainnya. Selain baju kaos, media promosi lainnya berupa *tote bag* dengan desain yang sama dengan baju kaos. Untuk *tote bag* sendiri selain sebagai kemasan luar media utama dan pendukung, bisa difungsikan juga sebagai tas untuk menyimpan sepatu tamborin oleh konsumen.

## H. Skema Perancangan



## BAB IV PEMBAHASAN PERANCANGAN DAN HASIL

### A. Pembahasan Perancangan

#### 1. Pra Perancangan

Tahap ini merupakan tahap untuk memulakan perancangan yang dalam hal ini adalah media ajar berupa video. Tahapan-tahapannya dimulai dari *brainstorming*, *mind mapping* dan *storyline* serta *storyboard*.

##### a. Curahan gagasan/*Brainstorming*

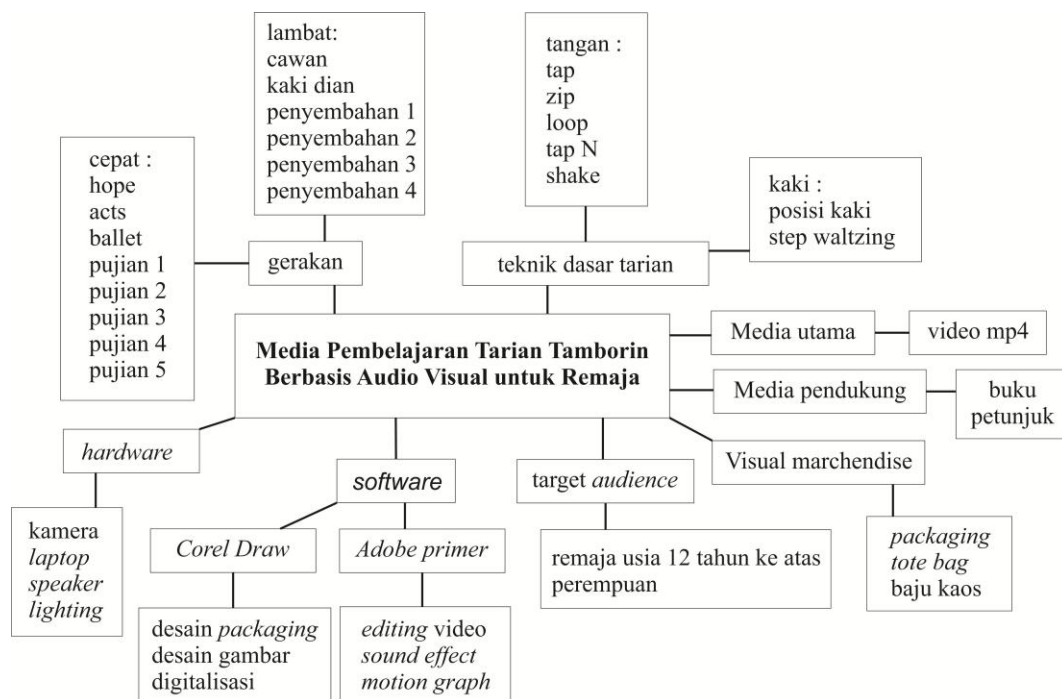
*Brainstorming* merupakan penggalan ide-ide dasar yang berkaitan dengan objek perancangan, yang dalam hal ini adalah tarian tamborin. Berikut ini adalah gambar curahan gagasan atau *brainstorming*.



Gambar 4.1 Curahan gagasan/*brainstorming*  
(Sumber : Desty Sri Putri, Pebruari 2018)

## b. Pemetaan gagasan/*Mind Mapping*

*Mind mapping* merupakan proses pemetaan ide, gagasan dan pikiran yang berkaitan dengan objek perancangan untuk mendapatkan dan membentuk suatu konsep yang lebih menarik.



Gambar 4.2 Pemetaan gagasan/ *mind mapping*  
(sumber : Desty Sri Putri, Pebruari 2018)

## c. Konsep

Konsep yang digunakan pada perancangan media pembelajaran tarian tamborin ini adalah dinamis. Konsep ini dipilih berdasarkan objek pembuatan media ajar yaitu tarian tamborin, selain itu didasarkan pula pada target audience yaitu remaja perempuan umur 12 tahun keatas. Pada perancangan media ajar ini materi yang akan dimasukkan adalah teknik dasar permainan tamborin, gerakan sederhana dan pengaplikasian gerakan.

#### d. Materi

Materi yang akan dimasukkan dalam perancangan media ajar ini pertama adalah teknik dasar tarian tamborin yang meliputi gerakan tangan dan gerakan kaki. Selain itu akan di tambahkan pula materi berupa gerakan sederhana tarian tamborin untuk menambah perbendaharaan gerakan bagi penari. Materi terakhir yang akan ditambahkan adalah contoh pengaplikasian gerakan dalam beberapa lagu dengan menggabungkan beberapa gerakan tarian tamborin itu sendiri. Adapun teknik dasar dan gerakan tarian tamborin yang akan dimasukkan dalam perancangan media pembelajaran ini yaitu :

**Tabel 3**  
**Teknik dasar dan gerakan tarian tamborin**

No.	Teknik dasar dan gerakan	Keterangan
1.	Teknik dasar <i>Tap</i>	Tepukan biasa, tamborin ditepuk dengan tangan yang lain seperti saat bertepuk tangan
2.	<i>Zip</i>	Menepuk tamborin dengan menggunakan jempl tangan, baik dengan tangan dikepal ataupun tidak.
3.	<i>Loop</i>	Seperti teknik <i>tap</i> namun bedanya hanya sebatas buku-buku jari saja yang menepuk tamborin, tidak sampai telapak tangan. Tamborin digerakkan berputar seperti spiral dan yang bergerak hanya tangan yang memegang tamborin sementara tangan kiri diam saja namun tetap terbuka
4.	<i>Shake</i>	Tamborin digerakkan terus sehingga tetap berbunyi gemerincing sampai hitungan tertentu
5.	<i>Tap N</i>	Tangan kiri diposisikan menghadap ke atas lalu tamborin ditepukkan ke tangan namun

		sebatas buku-buku jari saja, kemudian ditepukkan memutar kembali dengan cepat dengan posisi tamborin menghadap ke atas dan tangan kiri menepuk dari atas, lakukan beberapa kali sampai bunyi tamborin terdengar nyaring.
6.	<i>Step waltzing</i>	Gerakan kaki yang paling umum di dalam tarian tamborin, kedua kaki berpindah bergantian ke kanan dan ke kiri dengan cara digenjot dengan hitungan kanan dua ketuk dan kiri dua ketuk.
7.	Posisi kaki	Terdapat 3 posisi kaki : Pertama, tumit kanan diletakkan pada sisi dalam kaki kiri, posisi ini digunakan pada awal memulai suatu tarian, biasanya sebelum lagu dimulai. Kedua, kedua tumit dirapatkan membentuk sudut 30 derajat seperti posisi kaki pasukan paskibraka Ketiga, sama seperti pada posisi kedua namun kaki di buat berjarak selebar bahu.
8.	Gerakan tarian Cawan	Gerakan penyembahan atau yang bertempo lambat dengan hitungan 16 ketuk.
9.	Kaki dian	Gerakan penyembahan 16 ketuk
10.	Penyembahan 1 Penyembahan 2 Penyembahan 3 Penyembahan 4	Gerakan penyembahan 16 ketuk Gerakan penyembahan 20 ketuk Gerakan penyembahan 16 ketuk Gerakan penyembahan 16 ketuk
11.	<i>Acts</i>	Gerakan pujian atau yang bertempo cepat dengan hitungan 16 ketuk
12.	<i>Hope</i>	Gerakan pujian 16 ketuk
13.	<i>Ballet</i>	Gerakan pujian 16 ketuk
14.	Pujian 1 Pujian 2 Pujian 3	Gerakan pujian 16 ketuk Gerakan pujian 16 ketuk Gerakan pujian 16 ketuk

e. *Storyline*

**Tabel 4**  
***Storyline***

Scn.	Skenario	Keterangan alur gerakan dan suara
1.	<i>Opening</i>	Muncul motion grafis dengan teks “teknik dasar dan gerakan tarian tamborin” Layar buram kemudian muncul teks Mengenal Tarian Tamborin SFX : instrumen musik
2.	Pengenalan isi video	Layar buram kemudian muncul teks yang disertai suara, dengan background berbagai video tarian tamborin SFX : <i>dubbing</i> kalimat yang sama dengan tulisan yang muncul
3.	Materi 1 ( <i>medium close up</i> )	Layar kembali buram dengan teks “Teknik Dasar Gerakan Tangan” dilanjutkan dengan munculnya teks mengenai teknik pertama yaitu <i>Tap</i> , latar video berupa gambar teknik pertama SFX : <i>dubbing</i> sesuai dengan teks yang muncul  Muncul gerakan <i>Tap</i> SFX : gemerincing tamborin
4.	Materi 2 ( <i>medium close up</i> )	Layar kembali buram, muncul teks untuk teknik <i>Zip</i> , latar video merupakan gambar teknik kedua SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan <i>zip</i> SFX : gemerincing rebana
5.	Materi 3 ( <i>medium close up</i> )	Layar buram, muncul teks teknik <i>Loop</i> , latar gambar teknik ketiga SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan <i>loop</i> SFX : gemerincing rebana
6.	Materi 4 ( <i>medium close up</i> )	Layar buram, muncul teks teknik <i>tap N</i> , latar gambar teknik <i>tap</i> SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan <i>tap N</i>



		SFX : gemerincing rebana
7.	Materi 5 ( <i>medium close up</i> )	Layar buram, muncul teks teknik <i>shake</i> , latar gambar teknik <i>shake</i> SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan <i>shake</i> SFX : gemerincing rebana
8.	Materi 6 ( <i>medium close-up</i> )	Layar buram, muncul teks “Teknik dasar gerakan kaki” dilanjutkan dengan teks teknik pertama yaitu posisi kaki, latar gambar posisi kaki. SX : <i>dubbing</i> sesuai teks yang muncul.  Muncul 3 posisi kaki berturut-turut dengan
9.	Materi 7 ( <i>medium close up</i> )	Layar buram, muncul teks teknik <i>step waltzing</i> , latar gambar teknik <i>step waltzing</i> . SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan <i>step waltzing</i> SFX : hitungan 1-4
10.	Penjelasan mengenai materi selanjutnya	Layar buram, muncul teks penjelasan mengenai materi selanjutnya. SFX: <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul teks gerakan penyembahan SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks
11.	Materi 8	Layar buram dengan tulisan gerakan pertama yaitu cawan, latar belakang awal gerakan (gerakan penyembahan cawan hitungan 16 ketuk) SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan cawan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan
12.	Materi 9	Layar buram dengan teks gerakan kaki dian (16 ketuk), latar belakang awal gerakan SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks  Muncul gerakan kaki dian keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan


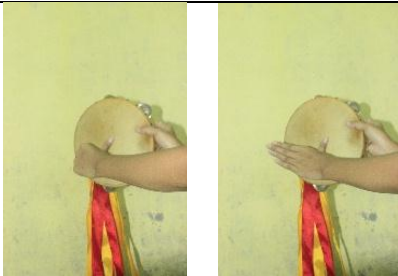


13.	Materi 10	<p>Layar buram dengan teks gerakan penyembahan 1, latar belakang awal gerakan SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
14.	Materi 11	<p>Layar buram dengan teks gerakan penyembahan 2, latar belakang awal gerakan SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
15.	Materi 12	<p>Layar buram dengan teks gerakan penyembahan 3, latar belakang awal gerakan SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
16.	Materi 13	<p>Layar buram dengan teks gerakan penyembahan 4, latar belakang awal gerakan SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
17.	Penjelasan materi selanjutnya	<p>Layar buram dengan teks materi selanjutnya yaitu gerakan pujian SFX : sesuai teks yang muncul</p>
18.	Materi 14	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian <i>Acts</i> (16 ketuk), latar belakang awal gerakan. SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki</p>

		SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan
19.	Materi 15	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian <i>Hope</i> (16 ketuk) latar belakang awal gerakan. SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
20.	Materi 16	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian <i>Ballet</i> (16 ketuk), latar belakang awal gerakan. SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX : gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
21.	Materi 17	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian 1, latar belakang awal gerakan. SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
22.	Materi 18	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian 2, latar belakang awal gerakan. SFX ; <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
23.	Materi 19	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian 3, latar belakang awal gerakan. SFX ; <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
24.	Materi 20	Layar buram dengan teks gerakan pujian 4, latar belakang awal gerakan.





		<p>SFX ; <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki</p> <p>SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
25.	Materi 21	<p>Layar buram dengan teks gerakan pujian 1, latar belakang awal gerakan.</p> <p>SFX ; <i>dubbing</i> sesuai teks</p> <p>Muncul gerakan keseluruhan badan, diikuti gerakan tangan dan diakhiri gerakan kaki</p> <p>SFX: gemerincing rebana dan hitungan sesuai ketukan</p>
26.	Penjelasan untuk materi selanjutnya	<p>Layar buram dengan teks menari dengan menggabungkan 2 gerakan atau lebih diiringi lagu.</p> <p>SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks.</p>
27.	Materi 22	<p>Layar buram dengan teks gerakan cawan dan kaki dian diiringi lagu “Tuhan Keselamatanku”.</p> <p>SFX : Lagu Tuhan Keselamatanku”</p>
28.	Materi 23	<p>Layar buram dengan teks gerakan penyembahan 1 dan 2 diiringi lagu “Slalu sertaku”</p> <p>SFX : Lagu Slalu sertaku</p>
29.	Materi 24	<p>Layar buram dengan teks gerakan penyembahan 3 dan 4 diiringi lagu “Doa Yabes”</p> <p>SFX : Lagu Doa Yabes</p>
30.	Materi 25	<p>Layar buram dengan teks gerakan <i>hope</i> dan <i>acts</i> diiringi lagu “Kau Tuhan yang Benar”</p> <p>SFX : Lagu Kau Tuhan yang Benar</p>
31.	Materi 26	<p>Layar buram dengan teks gerakan <i>ballet</i> dan pujian 1 diiringi lagu “Tinggi Nama-Mu di Puji”</p> <p>SFX : Lagu Tinggi Nama-Mu di Puji</p>
32.	Materi 27	<p>Layar buram dengan teks gerakan Pujian 3 dan 4 diiringi lagu “Kan Kami Angkat”</p> <p>SFX : Kan Kami Angkat</p>
33.	Penutup	<p>Layar buram dengan teks penutup.</p> <p>SFX : <i>dubbing</i> sesuai teks yang muncul</p>





f. *Storyboard*

**Tabel 5**  
***Storyboard***





Sc n.	Visual	Audio	Du rasi
1.		( <i>medium close up</i> ke tangan) Narasi : teknik <i>tap</i> , tamborin ditepuk dengan telapak tangan	5 dtk
2.		Narasi : teknik <i>zip</i> , rebana ditepuk dengan menggunakan jempol baik dengan jari digenggam maupun di buka (dilakukan sebanyak dua kali pertama jari digenggam dan yang kedua jari terbuka)	8 dtk
3.		Narasi : teknik <i>loop</i> , teknik ini sama seperti teknik <i>tap</i> namun tamborin ditepuk sebatas buku-buku jari saja	5 dtk
4.		Narasi : teknik <i>tap N</i> atau <i>tap +</i> , tangan kiri menghadap keatas dan tamborin ditepukkan ke tangan kiri sebatas buku-buku jari dan ditepukkan kembali dengan cepat dengan posisi tangan kiri menghadap kebawah dan tamborin menghadap ke atas (dilakukan beberapa kali dengan tempo cepat dan lambat)	8 dtk






5.		Narasi : teknik <i>shake</i> , seperti namanya teknik ini dilakukan dengan cara menggoyangkan tamborin dengan cepat sampai menghasilkan bunyi gemerincing	5 dtk
6.		<p>Narasi : posisi kaki pertama yaitu tumit kaki kanan diletakkan merapat pada sisi bagian dalam kaki kiri</p> <p>Narasi : posisi kaki kedua yaitu tumit kedua kaki di rapatkan membentuk sudut 30 derajat seperti posisi kaki pasukan paskibra</p> <p>Narasi : posisi kaki ketiga seperti pada posisi kaki kedua namun dibuat berjarak selebar bahu</p>	15 dtk
7.		Narasi : teknik selanjtnya ialah step waltzing yaitu gerakan kaki berpindah bergantian dari kiri ke kanan atau sebaliknya dengan cara digenjot dengan hitungan 2 ketuk untuk masing-masing kaki	15 dtk

				
8.			Narasi : nama gerakan <i>Acts</i> ketukan 1-8 (gerakan diawali dengan tempo lambat)	16 dtk
9.			Narasi : sambungan gerakan <i>Acts</i> hitungan 9-16 (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)	16 dtk
10.			Narasi : gerakan Cawan hitungan 1-8 (masing-masing gambar 2 ketuk)	16 dtk

11.		Narasi : lanjutan gerakan Cawan hitungan 9-14 ketuk ( gambar 1-2 masing-masing 1 ketuk, gambar 3-4 masing-masing 2 ketuk)	16 dtk
12.		Narasi : lanjutan gerakan Cawan hitungan 15-16 ketuk masing-masing 1 ketuk. (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)	8 dtk
13.		Narasi : Gerakan <i>Ballet</i> hitungan 1-10 (gambar 1 4 ketuk, gambar 2-4 masing-masing 2 ketuk)	20 dtk
14.		Narasi : sambungan gerakan <i>ballet</i> hitungan 11-16 ketuk (masing-masing gambar 2 ketuk) (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)	15 dtk



15.		Narasi : gerakan penyembahan, hitungan 1-8, gambar 1,2,4, dan 5 terhitung masing-masing 1 ketuk, dan gambar 3 serta 6 masing-masing 2 ketuk	30 dtk
16.		Narasi : sambungan gerakan penyembahan hitungan 9-16 masing-masing ketuk (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)	20 dtk
17.		Narasi : gerakan penyembahan 2, hitungan 1-8 ketuk masing-masing 2 ketuk	20 dtk
18.		Narasi : sambungan gerakan penyembahan 2 dengan hitungan 9-16 ketuk, gambar 1,3,5 dan 6 satu ketuk, 2 dan 4 dua ketuk	30 dtk

19.		Narasi : sambungan gerakan penyembahan dua hitungan 17-20 ketuk, gambar 1 dan 3 dua ketuk dan gambar 2 dua ketuk (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)	15 dtk
20.		Narasi : gerakan Kaki dian hitungan 1-8, gambar 1 4 ketuk, gambar 2 dan 3 masing-masing ketuk	15 dtk
21.		Narasi : sambungan gerakan Kaki dian hitungan 9-12, 1 dan satu ketuk, 3 dua ketuk	15 dtk
22.		Narasi ; sambungan gerakan kaki dian hitungan 13-16 ketuk, masing-masing 1 ketuk (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)	60 dtk
23.		Narasi : gerakan penyembahan 3 hitungan 1-8 ketuk masing-masing ketuk	20 dtk

24.		<p>Narasi : sambungan gerakan penyembahan 3 hitungan 9-16 ketuk, gambar 1,,4,5 satu ketuk, gambar 3 dan 6 dua ketuk (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)</p>	60 dtk
25.		<p>Narasi : gerakan pujian 1, hitungan 1-4, gambar 1 dua ketuk, gambar dan 3 satu ketu</p>	15 dtk
26.		<p>Sambungan gerakan pujian 1, hitungan 5-8 masing masing 2 ketuk</p>	10 dtk
27.		<p>Narasi ; sambungan gerakan ketukan 9-16 masing-masing 2 ketuk (dilakukan dengan tempo lambat kemudian gerakan diulangi dari ketukan 1-16 dengan tempo yang lebih cepat dari sebelumnya)</p>	40 dtk

## g. Media Utama dan Media Pendukung

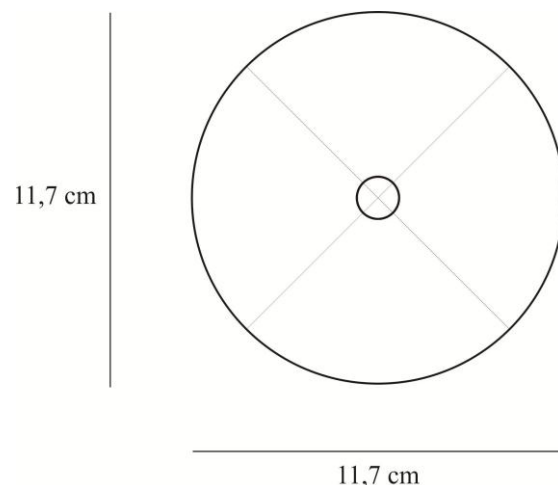
### 1. Media Utama

Media utama pada perancangan kali ini adalah berupa audio video mengenai tarian tamborin, mulai dari teknik dasar tarian, gerakan tarian sederhana, sampai pengaplikasian gerakan dalam lagu pujian maupun penyembahan. Video ini akan berdurasi sekitar 30 menit dengan tahapan editing dengan menggunakan perangkat lunak yaitu *Adobe Premiere Pro* dan *After Effect* serta perangkat keras yaitu *laptop* atau komputer.

### 2. Media pendukung

#### a. Kaset dan Label CD/DVD

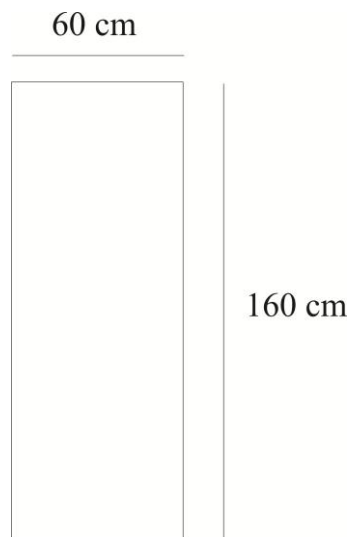
Media utama berupa file video akan di masukkan ke dalam kaset CD agar mudah di bawa kemana-mana.



Gambar 4.3 Ukuran DVD  
(Sumber : Desty Sri Putri, Maret 2018)

b. *X-banner*

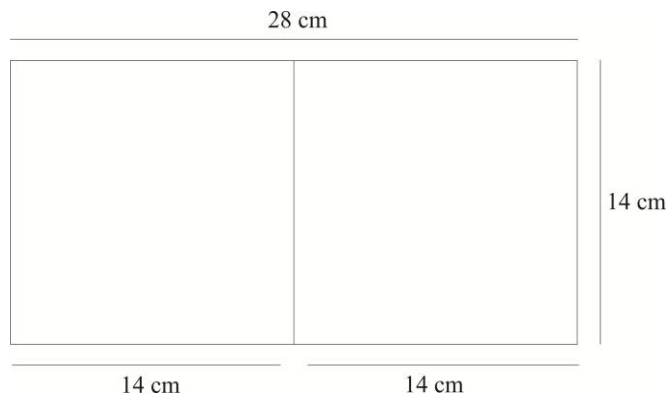
*X-banner* di desain dengan menggunakan *Corel Draw* dan di cetak dengan teknik *digital printing* menggunakan bahan *vinyl* dengan ukuran 60 cm x 160 cm.



Gambar 4.4 X-banner  
(Sumber : Desty Sri Putri, maret 2018)

c. Buku Pengantar

Buku pengantar yang di rancang berisikan materi-materi pengenalan singkat mengenai tamborin dan hal-hal yang berkaitan dengan tarian tamborin serta penjelasan mengenai isi video yang menjadi media utama dengan ukuran 14 cm x 14 cm. Sampul bagian dalam buku ini juga akan menjadi tempat untuk meletakkan DVD yang berisi video tarian tamborin sehingga baik buku pengantar yang berisi materi-materi dan video dalam DVD tidak tercecer dan lebih praktis dibawa kemanapun.



Gambar 4.5 Buku pengantar  
Sumber : Desty Sri Putri, maret 2018

## 2. Perancangan

Proses selanjutnya ialah pengambilan gambar. Dengan menggunakan perangkat keras kamera DSLR.

### a. Proses pengambilan gambar



Gambar 4.6 Pengambilan gambar teknik *tap*  
Kameramen oleh Nur Chaliq





Gambar 4.7 Pengambilan gambar teknik *zip*  
Kameramen oleh Nur Chaliq



Gambar 4.8 Pengambilan gambar teknik *loop*  
Kameramen oleh Nur Chaliq



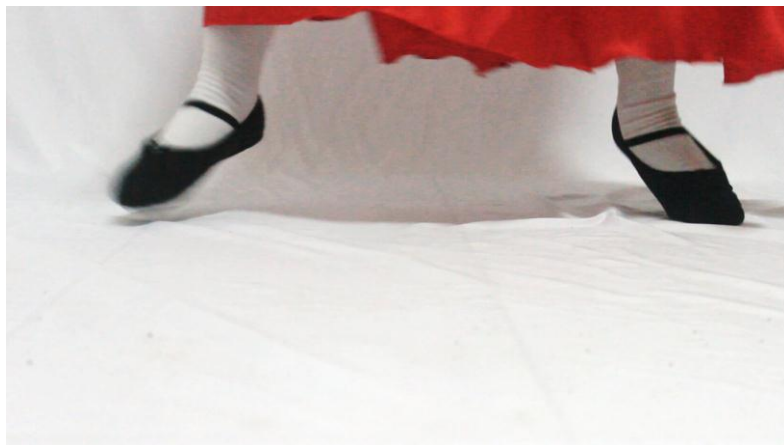
Gambar 4.9 Pengambilan gambar teknik *tap N*  
Kameramen oleh Nur Chaliq



Gambar 4.10 Pengambilan gambar teknik *shake*  
Kameramen oleh Nur Chaliq



Gambar 4.11 Pengambilan gambar teknik *step watzing*  
Kameramen oleh Nur Chaliq



Gambar 4.12 Pengambilan gambar posisi kaki  
Kameramen oleh Nur Chaliq





Gambar 4.13 Pengambilan gambar gerakan *acts*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.14 Pengambilan gambar gerakan tangan *acts*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.15 Pengambilan gambar gerakan kaki *acts*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.16 Pengambilan gambar gerakan *ballet*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.17 Pegambilan gambar gerakan tangan *ballet*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.18 Pengambilan gambar gerakan kaki *ballet*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.19 Pengambilan gambar gerakan *hope*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.20 Pengambilan gambar gerakan tangan *hope*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.21 Pengambilan gambar gerakan kaki *hope*  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.22 Pengambilan gambar gerakan pujian 1  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.23 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 1  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.24 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 1  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.25 Pengambilan gambar gerakan pujian 2  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.26 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 2  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.27 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 2  
Kameramen oleh Umar





Gambar 4.28 Pengambilan gambar gerakan pujian 3  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.29 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 3  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.30 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 3  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.31 Pengambilan gambar gerakan pujian 4  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.32 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 4  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.33 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 4  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.34 Pengambilan gambar gerakan pujian 5  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.35 Pengambilan gambar gerakan tangan pujian 5  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.36 Pengambilan gambar gerakan kaki pujian 5  
Kameramen oleh Umar





Gambar 4.37 Pengambilan gambar gerakan cawan Kameramen oleh Umar



Gambar 4.38 Pengambilann gambar gerakan tangan cawan Kameramen oleh Umar



Gambar 4.39 Penganbilan gambar gerakan kaki cawan Kameramen oleh Umar



Gambar 4.40 Pengambilan gambar gerakan kaki dian Kameramen oleh Umar



Gambar 4.41 Pengambilan gambar gerakan tangan kaki dian Kameramen oleh Umar



Gambar 4.42 Pengambilan gambar gerakan kaki, kaki dian Kameramen oleh Umar



Gambar 4.43 Pengambilan gambar gerakan pemnyembahan 1 Kameramen oleh Umar



Gambar 4.44 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 1 Kameramen oleh Umar



Gambar 4.45 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 1 Kameramen oleh Umar



Gambar 4.46 Pengambilan gerakan penyembahan 2  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.47 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 2  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.48 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 2  
Kameramen oleh Umar





Gambar 4.49 Pengambilan gambar gerakan penyembahan 3  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.50 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 3  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.51 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 3  
Kameramen oleh Umar



Gambar 4.52 Pengambilan gambar gerakan penyembahan 4  
Kameramen oleh Umar



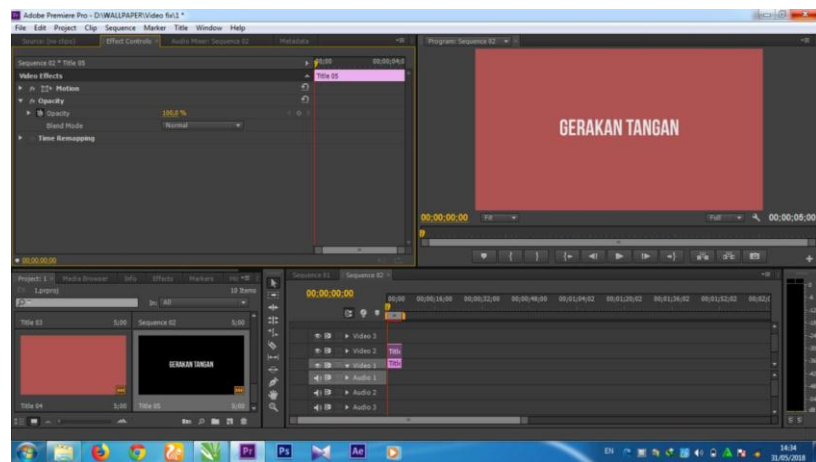
Gambar 4.53 Pengambilan gambar gerakan tangan penyembahan 4  
Kameramen oleh Umar



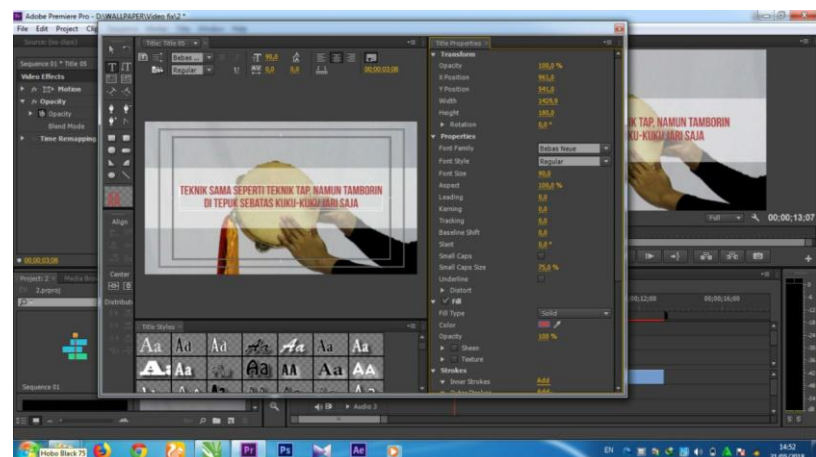
Gambar 4.54 Pengambilan gambar gerakan kaki penyembahan 4  
Kameramen oleh Umar

b. Proses *editing* video

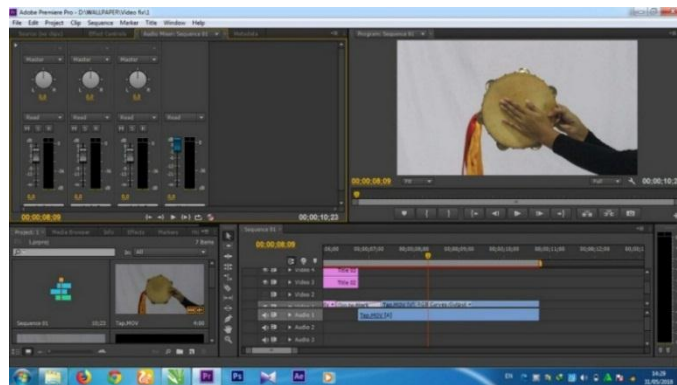
Dalam proses pengeditan video sebagai media utama perancangan, menggunakan perangkat lunak *Adobe Premiere Pro*, sementara untuk pembuatan *motion graphic* menggunakan *Adobe Flash*.



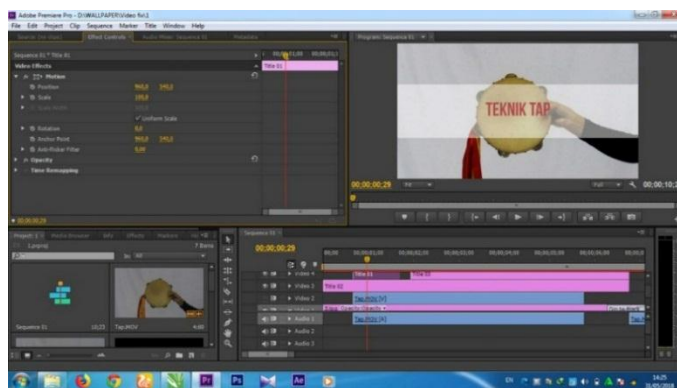
Gambar 4.55 Pengaturan posisi tulisan Editor oleh Muh. Ichsan Mustari



Gambar 4.56 Penambahan teks ke dalam video Editor oleh Muh. Ichsan Mustari



Gambar 4.57 Penambahan audio  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari



Gambar 4.58 Pengaturan efek gambar  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

### c. Final Perancangan

#### 1) Media Utama

##### a. *Scene 1*



Gambar 4.59 *Bumper* pembukaan video  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari



*Scene* pembukaan yang menampilkan judul video dengan warna merah sebagai warna yang mendominasi, ditambahkan gambar kartun dari tamborin.

b. *Scene 2*



Gambar 4.60 Kalimat pembukaan  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

Pembukaan video dengan latar salah satu ibadah yang menggunakan tarian tamborin sebagai salah satu unsur dalam ibadah, dengan dubbing sesuai dengan teks yang muncul.

c. *Scene 3*



Gambar 4.61 Materi pertama gerakan tangan  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

*Scene* memasuki teknik dasar gerakan tarian rebana. Terdiri dari gerakan tangan dan kaki yang berdurasi sekitar 2 menit 30 detik.

d. *Scene 4*



Gambar 4.62 *Scene* memasuki gerakan penyembahan  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

*Scene* memasuki gerakan penyembahan yang terdiri dari 6 tarian penyembahan. Setiap gerakan diulang sebanyak tiga kali, pertama gerakan yang menampilkan seluruh badan, kedua gerakan tangan saja dan diikuti gerakan kaki.

e. *Scene 5*



Gambar 4.63 Materi gerakan penyembahan  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

*Scene* materi gerakan pertama yaitu kaki dian diikuti dengan 5 gerakan lainnya.

f. *Scene 6*



Gambar 4.64 Kalimat pembuka memasuki materi pengaplikasian gerak dalam lagu  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

*Scene* memasuki materi pengaplikasian gerakan dalam lagu, setiap 1 lagu menggunakan 2 gerakan penyembahan.

g. *Scene 7*



Gambar 4.65 Kalimat pembuka menuju materi gerakan pujian  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

*Scene* ini memasuki gerakan pujian dengan format yang sama seperti gerakan penyembahan yang diulangi sebanyak 3 kali.

#### h. *Scene* 8



Gambar 4.66 Materi gerakan pujian pertama  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustari

*Scene* ini adalah salah satu *scene* gerakan pujian pertama yaitu *Acts* yang akan dilanjutkan dengan 5 gerakan pujian lainnya dengan format yang sama dengan gerakan penyembahan diulang 3 kali.

#### i. *Scene* 9



Gambar 4.67 Kalimat penutup  
Editor oleh Muh. Ichsan Mustar

*Scene* penutup yang mengakhiri rangkaian materi gerakan tarian tamborin.

## 2) Media pendukung

### a. Label CD/DVD



Gambar 4.68 Label CD  
Layout oleh Desty Sri Putri

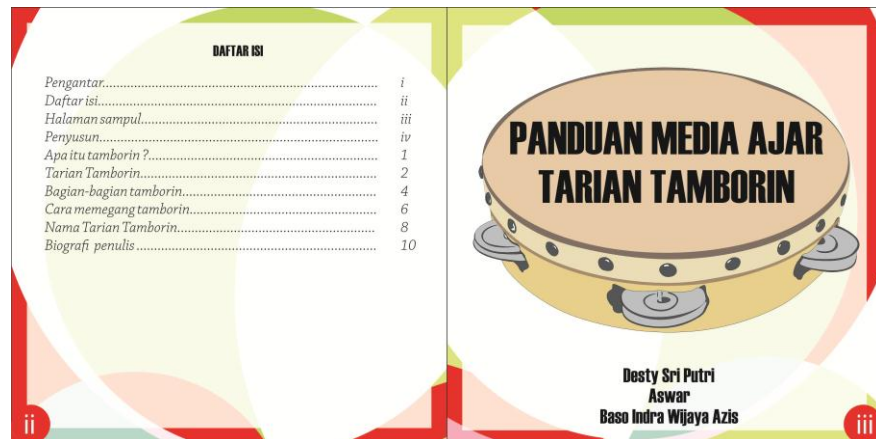
### b. Buku pengantar



Gambar 4. 69 Sampul buku pengantar  
Layout oleh Desty Sri Putri



Gambar 4.70 Isi buku pengantar  
Layout oleh Desty Sri Putri



Gambar 4.71 Daftar isi dan halaman sampul dalam  
Layout oleh Desty Sri Putri

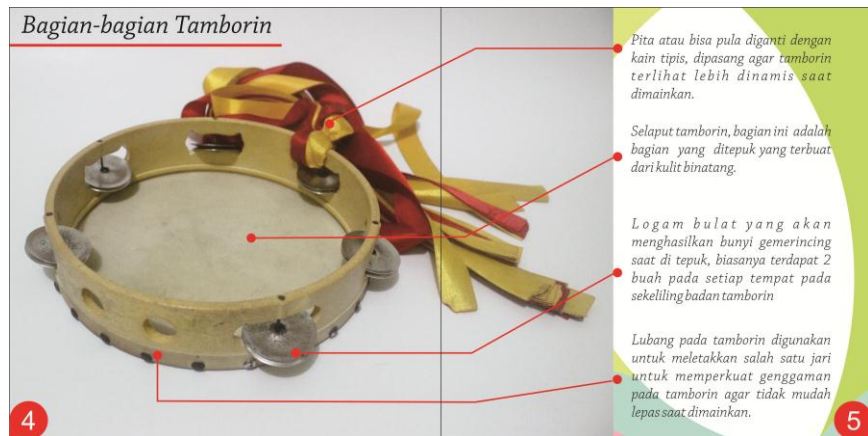


Gambar 4.72 Penyusun dan pengenalan tamborin  
Layout oleh Desty Sri Putri



Gambar 4.73 Materi tarian tamborin  
Layout oleh Desty Sri Putri





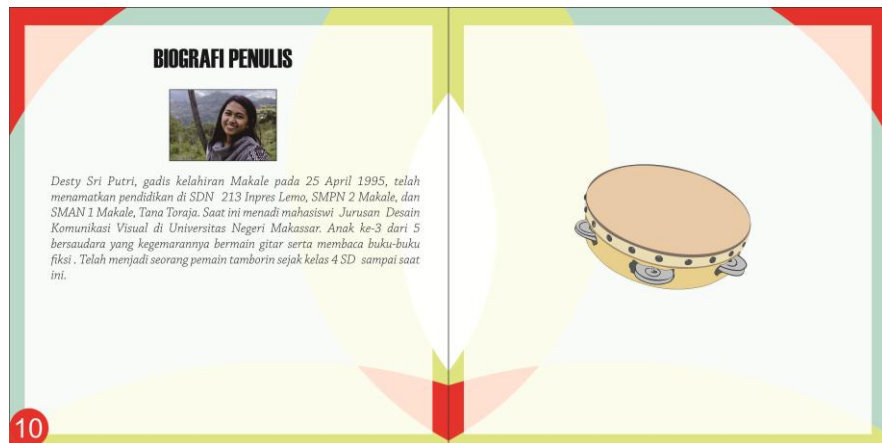
Gambar 4.74 Materi tamborin mengenai bagian-bagian tamborin  
Layout oleh Desty Sri Putri



Gambar 4.75 Materi tamborin mengenai cara memegang tamborin  
Layout oleh Desty Sri Putri



Gambar 4.76 Materi tamborin mengenai nama-nama gerakan  
Layout oleh Desty Sri Putri



Gambar 4.77 Biografi penulis  
Layout oleh Desty Sri Putri

c. X-Banner



Gambar 4.78 X-Banner  
Layout oleh Desty Sri Putri



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Media ajar yang mengenalkan tarian tamborin dan yang dapat membantu pemain tamborin belajar secara mandiri masih terbilang kurang. Pemain tamborin hanya belajar tarian secara manual dari seorang pelatih. Untuk bisa membantu para pemain tamborin untuk belajar secara manual maka dibutuhkan media ajar yang memudahkan pelatihan teknik dasar maupun tarian tamborin bagi para pemain tamborin tersebut. Untuk itulah video pembelajaran berbasis audio visual ini hadir sebagai salah satu media yang dapat membantu mewujudkan tujuan tersebut.

Perancangan media pembelajaran ini telah melewati beberapa proses hingga mendapatkan hasil yang final. Penulis berharap media pembelajaran tarian tamborin ini dapat menarik target *audience* yang dituju agar dapat menguasai tarian tamborin secara maksimal. Dari tahapan-tahapan perancangan yang dilakukan, penulis membuat kesimpulan:

1. Resolusi dan pencahayaan dari video yang dihasilkan berbeda-beda bergantung pada alat yang digunakan untuk memutar video tersebut. Penampaian pesan melalui media ini cukup baik karena pada beberapa gerakan tarian, digunakan teknik slow motion sehingga audience mampu menangkap materi yang diajarkan sebelum berpindah ke materi selanjutnya.

2. Sebagaimana pada produk-produk yang ada, petunjuk penggunaan adalah salah satu hal yang biasanya menjadi alat bantu untuk mengenal produknya. Buku petunjuk yang dibuat sebagai media pendukung agaknya kurang menarik perhatian bagi audience karena perhatian mereka terpusat pada video yang ada. Dalam buku petunjuk sendiri terdapat banyak informasi dasar mengenai isi dari video yang dibuat.

## **B. Saran**

Penelitian dan perancangan yang dilakukan penulis telah melewati berbagai tahap. Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih tidak luput dari berbagai kekurangan. Namun dengan berbagai hal yang telah dilewati, penulis memberi saran pada rekan sekalian, bahwa:

1. Ketersediaan data sangat penting bagi keberlanjutan penelitian atau perancangan sehingga data menjadi hal dasar yang harus disiapkan
2. Dalam merancang sesuatu harus disinergikan dengan terget yang dituju agar hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, artinya hasil rancangan dapat sesuai dengan tingkat pemikiran target *audience*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada. Edisi Revisi.
- Rayandra, Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta : RajaGrafindo Persada. Edisi kedua.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan)*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Syaful, Bahri Dzamarah & Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Edisi Revisi

### Akses internet :

- Agustiwi, Kusuma. 2014. *Tari Tamborin dalam Ibadah Minggu Gereja Pantekosta Isa Almasih Indonesia (GPIAI) Efata di Salatiga*. Surakarta : Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta.
- Hilda, 2008. *Apa Itu Rebana dan Mengapa Bermain Rebana*. (Online) (Diakses dari:[http://sabda.org/gema/apa\\_itu\\_rebana\\_dan\\_mengapa\\_bermain\\_rebana](http://sabda.org/gema/apa_itu_rebana_dan_mengapa_bermain_rebana) .Diakses pada 8 Agustus 2017.
- Harianto, Sugeng. 2014. *Darimanakah Asal Mula Tamborin*. (Online) (Diakses dari : <http://kerajinankayu.com/darimanakah-asal-mula-tamborin.html>). Diakses pada 16 Agustus 2017.
- Lombok, Mutiara. 2011. *Pengertian Media Audio Visual dalam Pembelajaran Makalah, Macam*. (Online) (Diakses dari : <http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>). Diakses pada 8 Agustus 2017
- Marpaung, Hans. 2009. *Deskripsi Tarian Tamborin dan Musik Pengiring pada Ibadah Raya Gereja Bethel Indonesia (GBI) Tanjung Sari Medan*. Medan : Fakultas Sastra Jurusan Etnomusikologi Universitas Sumatra Utara.

- Ministry, Worship Creative. 2011. *Tarian di dalam Gereja*. (Online) (Diakses dari :<http://wcm-giapringgading.blogspot.co.id/2011.10.tarian-di-dalam-gereja.html>.) Diakses pada 16 Agustus 2017.
- Pardede, Vido Fransisco. 2012. *Tamborin, Alat yang Menyukakan Hati Tuhan*. (Online) (Diakses dari : <http://www.majalahpraise.com/tamborin-alat-yang-menyukakan-hati-tuhan-600.html>) .Diakses pada 16 Agustus 2017
- Said, Abdul Aziz. 2006. *Dimensi Warna* (Online). (Diakses dari <http://eprints.unm.ac.id/4228/1/DIMENSI%20WARNA.pdf>) Diakses pada 20 Desember 2017)
- Setiawan, Ebta. 2012. KBBI. (Online) (Diakses dari : <https://kbbi.web.id> ) .Diakses pada 1 September 2017
- Tanpa nama. 2005. *Rebana (TB) – Pencarian Daftar Ayat – Alkitab SABDA*. (Online). (Diakses dari : [alkitab.sabda.org/search.php?search=rebana&tab=list](http://alkitab.sabda.org/search.php?search=rebana&tab=list)) Diakses pada 7 Agustus 2017.
- Yofita, 2008. *Cara Menari Tambourine*. (Online) (Diakses dari : [http://sabda.org/gema/cara\\_menari\\_tambourine](http://sabda.org/gema/cara_menari_tambourine) ). Diakses pada 8 Agustus 2017

## RIWAYAT HIDUP



Desty Sri Putri, lahir pada 25 April 1995 di Makale, Tana Toraja. Anak ke tiga dari lima bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Yosia Tandung Padang dan Ibu Ribka Sanda. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SDN 213 Inpres Lemo pada tahun 2007. Kemudian pada tahun yang sama melanjutkan pada tingkat selanjutnya di SMPN 2 Makale dan lulus pada tahun 2010. Selanjutnya pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas di SMAN 1 Makale dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis kemudian melanjutkan pendidikan pada tingkat Perguruan Tinggi di Universitas Negeri Makassar dan mengambil program studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain.

3242



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Jl. Dg. Tata Parangtambung Telp. 888524

USULAN JUDUL PENELITIAN

1. Nama Mahasiswa : DESTY SRI PUTRI
2. No. Induk Mahasiswa : 1386142016
3. Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
4. Tempat/Tanggal Lahir : MAKALE, 25 APRIL 1995
5. Judul yang diajukan :
  - 5.1 Perancangan Media Promosi Objek Wisata di Kabupaten Tana Toraja dan Toraja Utara dalam Bentuk Website
  - 5.2 Pembuatan Media Pembelajaran Tari Tani Tamborin Berbasis Audio Visual
  - 5.3 Perancangan Buku kumpulan Teknik Pengolahan kue dari Usaha Duan Cake

Disetujui Oleh:  
Penasihat Akademik,

Dr. Aswar, M.Ds  
NIP .....

Makassar, 5 Desember 2016  
Mahasiswa yang bersangkutan,

DESTY SRI PUTRI  
NIM 1386142016

PERSETUJUAN PIMPINAN PROGRAM STUDI

1. Judul yang disetujui:  
Pembuatan media pembelajaran Tari Tani Tamborin Berbasis Audio Visual.
2. Pembimbing yang ditugasi:
  - 2.1 Dr. Aswar, M.Ds.
  - 2.2 Indra Baro W., S.Sn., M.Sn.

Makassar, 15/12/2016  
Ketua Program Studi,

NIP 19770518 2008 121001

Rangkapan:

1. Ketua Program Studi
2. Penasihat Akademik



MENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224

Telp. (0411) 888524

Nomor : 3242/UN38.21.2/PP/2016

Makassar, 19 Desember 2016

Lamp. :

Hal : Permohonan Pembimbing/  
Konsultan Skripsi

Yth. : 1. Drs. Aswar, M.Ds.  
2. Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn.

di Makassar

Dengan hormat,

Kami mengharapkan kesediaan Saudara kiranya berkenan menjadi pembimbing/konsultan skripsi dari mahasiswa:

Nama : Desty Sri Putri  
Stambuk : 1386142016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamburin Berbasis Audio Visual.

Atas kesediaan Saudara, kami ucapkan terima kasih.



\*Coret yang tidak perlu

Tanda tangan

1. Drs. Aswar, M.Ds.

Bersedia / Tidak bersedia

(.....)

2. Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn.

Bersedia / Tidak bersedia

(.....)





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Nomor: 3264/UN36.21/HK/2016

Tentang

**PENGANGKATAN KOMISI PEMBIMBING**

Desty Sri Putri

Program Studi Desain Komunikasi Visual

**DEKAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

- Membaca : Permohonan Pengesahan Susunan Komisi Pembimbing bagi Mahasiswa
- Menimbang : a. Bahwa untuk memperlancar Penulisan Skripsi bagi mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya maka dianggap perlu mengangkat Komisi Pembimbing  
b. Bahwa maksud tersebut pada sub a di atas, perlu menerbitkan Surat Keputusannya
- Mengingat : 1. UUD 1945 Pasal 4 ayat (1)  
2. Undang-undang Nomor 2 Tahun 1989  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 44 Tahun 1974  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999  
5. Keputusan Presiden Nomor 93 Tahun 1999

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :
- Pertama : Mahasiswa yang namanya Desty Sri Putri NIM 1386142016 Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memenuhi semua persyaratan pengajuan rencana skripsi dengan judul: **Perancangan Media Pembelajaran Tarian Tamburin Berbasis Audio Visual.**
- Kedua : Susunan Komisi Pembimbing Mahasiswa tersebut terdiri dari:  
1. Drs. Aswar, M.Ds. (Pembimbing I)  
2. Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn. (Pembimbing II)
- Ketiga : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkannya.
- Keempat : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini dapat diperbaiki sebagaimana mestinya.

**Tembusan:**

1. Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
3. Penasehat Akademik Mahasiswa yang bersangkutan
4. Pembimbing I
5. Pembimbing II
6. Kasubag Pendidikan FSD







KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- |                  |  |
|------------------|--|
| 1. Nama          | : Desty Sri Putri  |
| 2. NIM           | : 1386142016   |
| 3. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual   |
| 4. Judul         | : Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual |

Proposal yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk Seminar Proposal

Makassar, 17 November 2017

Pembimbing I,

Drs. Aswar, M.Ds.

NIP: 19660423 199402 1 001

Pembimbing II,

Indra Baso Wijaya, S.Sn, M.Sn.

NIP: 19880203 201504 1 001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan,



Dian Cahyadi, S.Ds, M.Ds.

NIP: 19770518 200812 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

---

Nomor: 176/UN36.21/LT/2017

30 Januari 2018

Lamp. : 1 (satu) Eks. Proposal

Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian

Yth. : Gubernur Sulawesi Selatan  
c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Prov. Sulawesi Selatan.  
di Makassar.

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka penyelesaian studi Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

N a m a : Desty Sri Putri

NIM : 1386142016

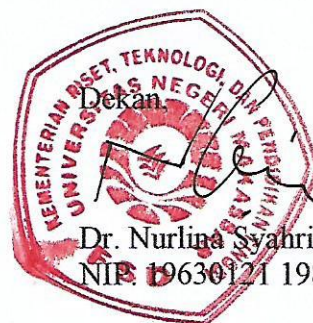
Program Studi : Desain Komunikasi Visual.

kami mohon mahasiswa tersebut diizinkan untuk mengadakan penelitian di Kabupaten Tana Toraja.

Untuk memperoleh data penelitian yang berjudul:

**Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja.**

Atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



Dekan,  
Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630121 198903 2 001





1 2 0 1 8 1 9 1 4 2 1 0 1 5

**PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
**BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN**

Nomor : 976/S.01/PTSP/2018  
Lampiran : -  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada Yth.  
Bupati Tana Toraja

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar Nomor : 176/UN36.21/LT/2018 tanggal 30 Januari 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : **DESTY SRI PUTRI**  
Nomor Pokok : 1386142016  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa(S1)  
Alamat : Jl. Daeng Tata Raya Parangtambung, Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka penyusunan Skripsi, dengan judul :

**" PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TARIAN TAMBORIN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK REMAJA "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **03 Februari s/d 05 Maret 2018**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami **menyetujui** kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada tanggal : 01 Februari 2018

**A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN**  
**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU**  
**PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**  
Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu

  
**A. M. YAMIN, SE., MS.**  
Pangkat : Pembina Utama Madya  
Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth

1. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*





# PEMERINTAH KABUPATEN TANA TORAJA

## KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Pongtiku Nomor 122 ☎. (0423) 22876 Makale

Nomor : 070/20/II/Kesbang  
Sifat : Biasa  
Perihal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Pdt. GPdI Bukit Ajaib Lemo  
di-  
Tempat

Menunjuk Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Prov. Sul-Sel Nomor 976/S.01/PTSP/2018 Tanggal 01 Februari 2018 perihal tersebut di atas, maka di sampaikan dengan hormat kepada saudara bahwa yang bersangkutan di bawah ini :

**N a m a** : DESTY SRI PUTRI  
**Tempat/tanggal lahir** : Makale, 25 April 1995  
**Jenis Kelamin** : Perempuan  
**Instansi/pekerjaan** : Mahasiswi Fak. Seni dan Desain UNM  
**A l a m a t** : Makale Utara

Bermaksud mengadakan Penelitian/Pengambilan Data, di daerah / kantor saudara dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul:

**"PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TARIAN TAMBORIN BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK REMAJA"**

Yang akan dilaksanakan dari tgl 03 Februari s/d 05 Maret 2018

Pengikut/Anggota Team : -

Pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan tersebut, harus melapor kepada Instansi yang bersangkutan.
2. **Penelitian** tidak menyimpang dari masalah yang telah diizinkan dan semata-mata untuk kepentingan ilmiah.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat.
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas "**Skripsi**" kepada Bupati Tana Toraja Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tana Toraja.
5. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terimakasih.



Makale, 07 Februari 2018

KEPALA KANTOR,

**Drs. ARMY LENGGO**

Pangkat: Pembina TK. 1

NIP.19640416 1989101002

### Tembusan Yth:

1. Bupati Tana Toraja di Makale
2. Dan Dim 1414 Tana Toraja di Rantepao
3. Kapolres Tana Toraja di Makale
4. Kepala Kejaksaan Negeri Tana Toraja di Makale
5. Dekan Fak. Seni dan Desain UNM di Makassar
6. Sdr. yang bersangkutan
7. Pertinggal.



**GEREJA PANTEKOSTA di INDONESIA**

**JEMAAT BUKIT AJAIB LEMO**

Jl. Objek Wisata Lemo Kelurahan Sarira Kecamatan Makale Utara  
Kabupaten Tana Toraja.

Nomor : 05/S-KET/GPdI BAL/II-2018

Perihal : Pelaksanaan Penelitian

Sesuai dengan Surat Kepala Dinas Kesatuan Bangsa Dan Politik Kabupaten Tana Toraja tanggal 07 Februari 2018 perihal tersebut diatas, maka disampaikan dengan hormat bahwa yang bersangkutan dibawah ini:

Nama : Desty Sri Putri

Tempat/Tanggal Lahir : Makale, 25 April 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Mahasiswi Fak. Seni Dan Desain UNM

Alamat : Makale Utara

Telah mengadakan penelitian/pengambilan data, ditempat pelayanan kami dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

**“PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN TARIAN TAMBORIN  
BERBASISI AUDIO VISUAL UNTUK REMAJA”**

Yang telah dilaksanakan dari tanggal 03 Februari s/d 05 Maret 2018

Demikian penyampaian dari kami atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terimakasih

Lemo, 19 februari 2018

Gembala Sidang Ajaib Lemo  
  
Pdt. Winkas Meity, M.Th

(Gembala Sidang)





PERPUSTAKAAN FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
Kampus UNM Parangtambung Jalan Dg. Tata Makassar 90224  
Telp. (0411) 888524  
<http://fsd.unm.ac.id>



**SURAT KETERANGAN BEBAS PEMINJAMAN**

No. **084** /PERPUS.FSD/VI /20 **18**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DESTY SRI PUTRI  
NIM : 1306142016  
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Alamat : JL. DAENG TATA RAYA NO.76 , PARANGTAMBUNG

Telah bebas dari peminjaman buku pada perpustakaan Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dan telah memberikan sumbangan sebesar Rp. 25.000, - (*dua puluh lima ribu rupiah*) untuk pengembangan perpustakaan Fakultas Seni dan Desain.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebenarnya.

Makassar, 5 JUNI , 20 18  
Pengelola Perpustakaan,



**SRI RAHAYU ISWARI, S. Pd**

Dibuat 3 rangkap :

1. Jurusan
2. Perpustakaan
3. Mahasiswa Ybs



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN  
Jl. AP.Pettarani Gunung Sari Baru Makassar-90222  
[Http://perpustakaan.unm.ac.id](http://perpustakaan.unm.ac.id) email: [perpustakaan@unm.ac.id](mailto:perpustakaan@unm.ac.id)  
Telp: 081354743230

---

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**

No: 72 /UN.16/TU/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa :

Nama : DESTY SRI PUTRI  
NIM/ No. Anggota : 1386142016  
Fakultas/ Jurusan : FAKULTAS SENI DAN DESAIN / DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
Alamat : JL. DAENG TATA RAYA NO. 76, PARANGTAMBUK

Benar sudah tidak mempunyai pinjaman koleksi dan hal lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di UPT Perpustakaan Universitas Negeri Makassar.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepadanya untuk dipergunakan seperlunya

Makassar, 8 JUNI 2018

Kepala,

Prof. Oslan Jumadi, S.Si., M.Phil., Ph.D  
NIP. 19701016 199702 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

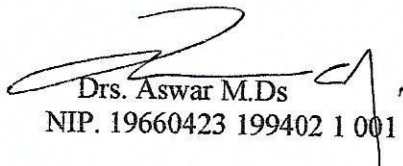
Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

1. N a m a : Desty Sri Putri
2. N I M : 1386142016
3. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
4. Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin berbasis Audio Visual Untuk Remaja.

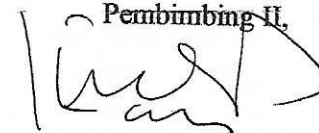
Hasil Penelitian Tugas Akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Seminar Hasil Perancangan Tugas Akhir.**

Makassar, Juni 2018

Pembimbing I,

  
Drs. Aswar M.Ds  
NIP. 19660423 199402 1 001

Pembimbing II,

  
Baso Indra Wijaya Azis, S. Sn., M.Sn  
NIP. 19880203 201504 1 001

Mengetahui:

Ketua Program Studi,

  
Drs. Abdul Aziz Said, M.Sn.  
NIP. 19581104 199003 1 003







KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 1217/UN36.21.2/TU/2018  
Lampiran : 1 (satu) Eksamplar Draf Skripsi/Laporan Hasil Penelitian  
Hal : Undangan Seminar Hasil/Konsultasi

Yth.:

1. Drs. Aswar, M.Ds. (Pembimbing I)
  2. Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn. (Pembimbing II)
  3. Nurabdiansyah, S.Pd, M.Sn. (Reader)
- di Makassar

Disampaikan kepada Bapak bahwa dalam rangka Seminar Hasil Penelitian Skripsi Mahasiswa a.n. Desty Sri Putri NIM 1386142020 yang akan berlangsung pada :

Hari/Tanggal : Jumat, 12 Juli 2018  
Waktu : 13.30 wita  
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM (Gedung DI Lantai II)

Maka kami mengharapkan kehadiran Bapak untuk menghadiri seminar tersebut guna memberikan masukan sebelum skripsi mahasiswa yang bersangkutan diujikan.

Judul Skripsi :

**“ Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja.**

Demikian surat tugas ini disampaikan untuk dilaksanakan. Atas perhatian dan kerjasama Bapak diucapkan terima kasih.

Makassar, 10 Juli 2018

Ketua Program Studi,



Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.  
NIP 195811041990031003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar Makassar 90224. Telp (0411) 888524

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

- |                  |   |
|------------------|---|
| 1. Nama          | : DESTY SRI PUTRI   |
| 2. NIM           | : 1386142016  |
| 3. Program Studi | : Desain Komunikasi Visual  |
| 4. Judul         | : Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja |

Hasil penelitian tugas akhir yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, telah kami periksa dan menyatakan memenuhi syarat/layak untuk **Melaksanakan Ujian Tugas Akhir**.

Makassar, 20 Juli 2018

Desty Sri Putri  
1386142016

Dosen Pembimbing I :

Drs. Aswar, M.Ds  
NIP. 19660423 199402 1 001

Dosen Pembimbing II ;

Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn  
NIP. 19880203 201504 1 001

Dosen Penguji :

Nurabdiansyah, S.Pd, M.Sn  
NIP. 19810516 201404 1 001





KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
**FAKULTAS SENI DAN DESAIN**

Alamat: Kampus FSD UNM Parangtambung, Jl. Dg. Tata Makassar 90224 Telp. (0411) 888524

Nomor : 1480/UN36.21/PP/2018  
Lampiran : 1 (satu) Eksampul Skripsi  
Perihal : Ujian Sarjana Lengkap (skripsi)  
Yth. : 1. Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
2. Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn.  
3. Drs. Aswar, M.Ds.  
4. Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn.  
5. Nurabdiansyah, S.Pd, M.Sn.  
6. Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.  
di Makassar.

27 Juli 2018

Dengan hormat, kami mengundang Saudara untuk menguji Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual

No	Nama Mahasiswa / NIM	Panitia Ujian
1.	Desty Sri Putri /1386142016	1. Ketua Panitia : Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum 2. Sekretaris : Drs.H.Abdul Azis Said, M.Sn. 3. Pembimbing I : Drs. Aswar, M.Ds. 4. Pembimbing II : Baso Indra Wijaya Aziz, S.Sn, M.Sn. 5. Penguji I : Nurabdiansyah, S.Pd, M.Sn. 6. Penguji II : Irfan Arifin, S.Pd, M.Pd.

Yang akan dilaksanakan Insya Allah :

Hari / tanggal : Jumat, 3 Agustus 2018  
Waktu : 09.00 Wita  
Tempat : Ruang Dosen FSD UNM Gedung DI Lt. II  
Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Tarian Tamborin Berbasis Audio Visual untuk Remaja.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara diucapkan terima kasih.



Dr. Nurlina Syahrir, M.Hum.  
NIP. 19630121 198903 2 001